

TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"
ILLUSTRATIONS COLLECTION

Cheerio!

テレビアニメーション カードキャプターさくら イラストコレクション チェリ

Special selected 82 illustrations

by the staff of TV animation "CARDCAPTOR SAKURA"

Illustrations include jacket of CDs and videos,
and cover pages of magazines





TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"
ILLUSTRATIONS COLLECTION

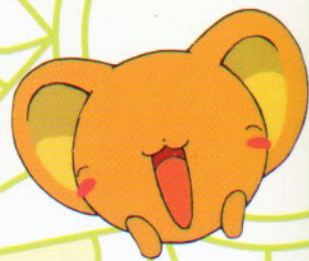


Cheerio!

テレビアニメーション カードキャプターさくら イラストコレクション チェリオ!

*Special selected 82 illustrations by the staff of TV animation "CARDCAPTOR SAKURA".
Illustrations include jacket of CDs and videos, posters and cover pages of magazines.*

Contents



Special selected 82 illustrations by the staff of TV animation "CARDCAPTOR SAKURA".
Illustrations include jacket of CDs and videos, posters and cover pages of magazines.

ILLUSTRATIONS

テレビアニメ『カードキャプターさくら』のスタッフによって描かれたイラストの中から、全82点を厳選収録。CDやビデオのジャケット、ポスター、雑誌の表紙などを飾ったイラストが一堂に会します。

イラストレーションズ

All the published data of this illustration book include released data (media, format, date, etc.) and creative staff (color, background, etc.).

EXPLANATORY NOTE

本イラスト集に収録された全イラストの、初出データ（媒体、用途、発売日など）および、制作スタッフ（作画、色指定、彩色、背景など）を記載しています。

初出データ&スタッフリスト

STAFF INTERVIEW

Interviews of main staff include supervising director, director and character designer, etc. They talk about TV animation "CARDCAPTOR SAKURA" with personal enthusiasm.

スタッフインタビュー

監督、演出家、キャラクターデザイナーほか、メインスタッフを徹底インタビュー。各々が胸に描く、テレビアニメ『カードキャプターさくら』について、熱く語っていただきました。

MAKING REPORT

Making report of original illustration for the book. You will see "step by step" process with photos and explanations.

メイキングレポート

本イラスト集のピンナップ用に描き下ろされたイラストが完成するまでを完全レポート。1枚の絵ができあがる工程を4段階に分け、写真とともに解説していきます。

ILLUSTRATIONS

Special selected 82 illustrations by the staff of TV animation "CARDCAPTOR SAKURA".
Illustrations include jacket of CDs and videos, posters and cover pages of magazines.

テレビアニメ『カードキャプターさくら』のスタッフによって描かれたイラストの中から、全82点を厳選収録。
CDやビデオのジャケット、ポスター、雑誌の表紙などを飾ったイラストが一堂に会します。

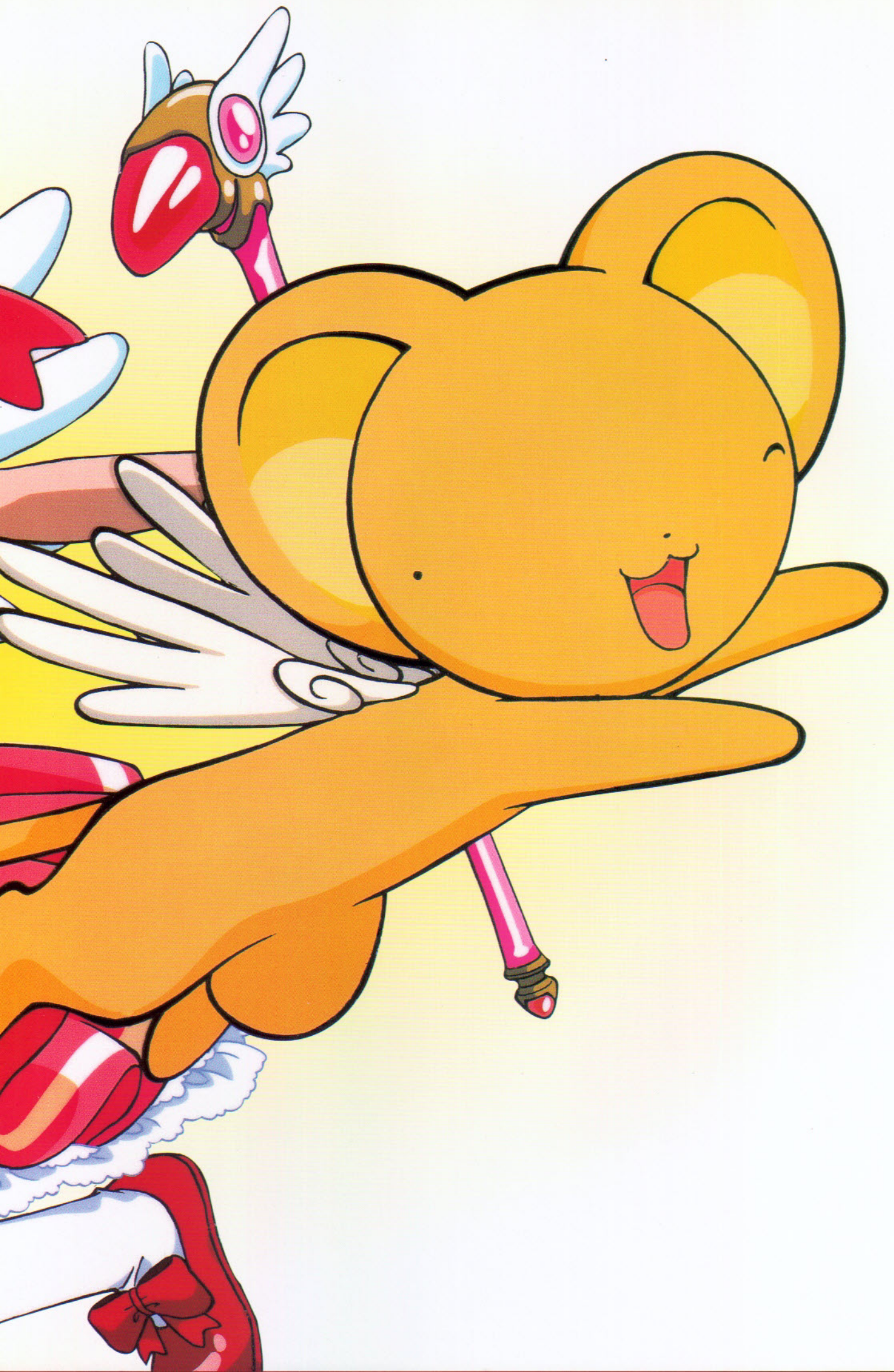
イラストレーションズ























李小狼

木之本桜

大道寺知世

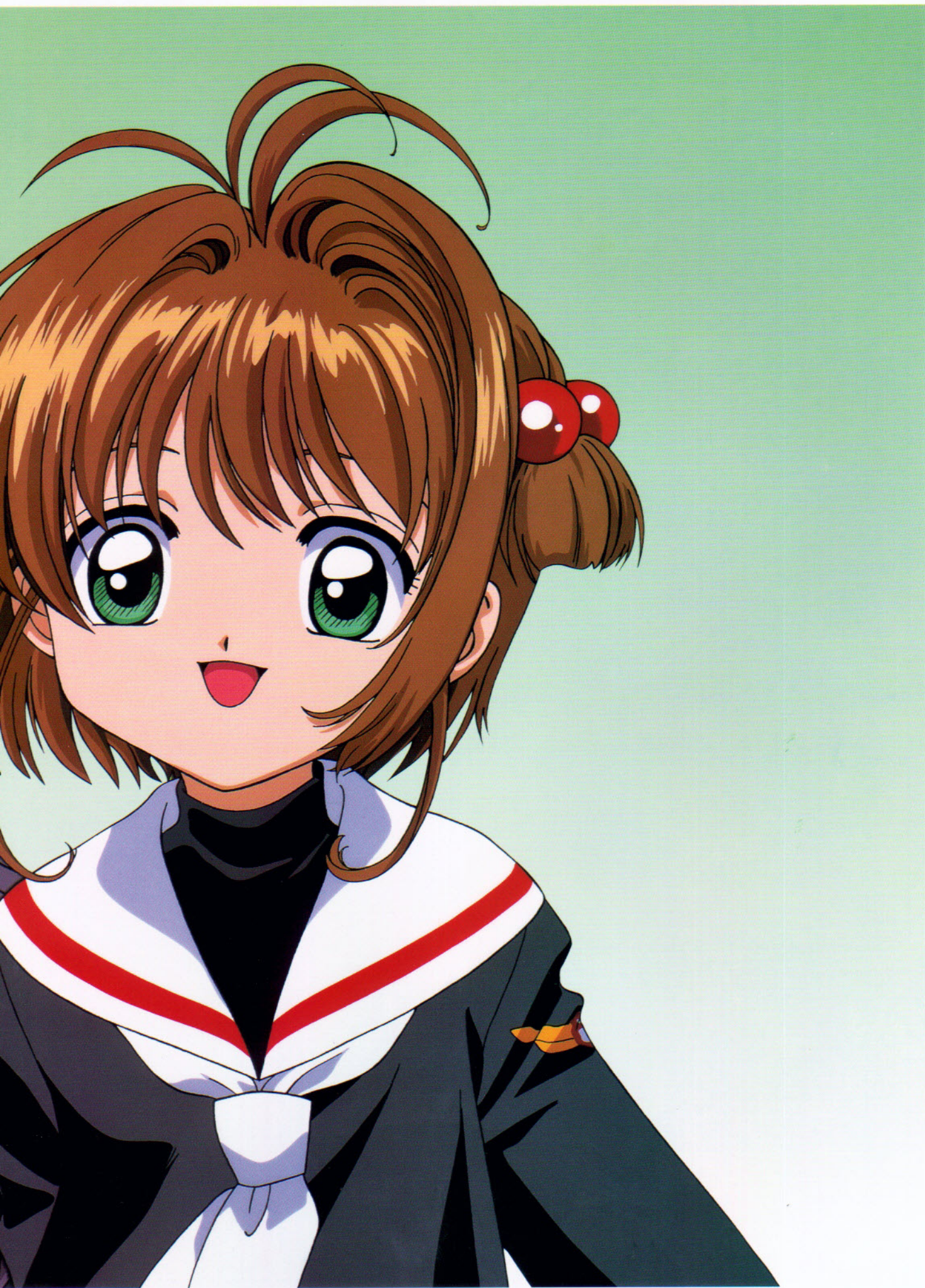


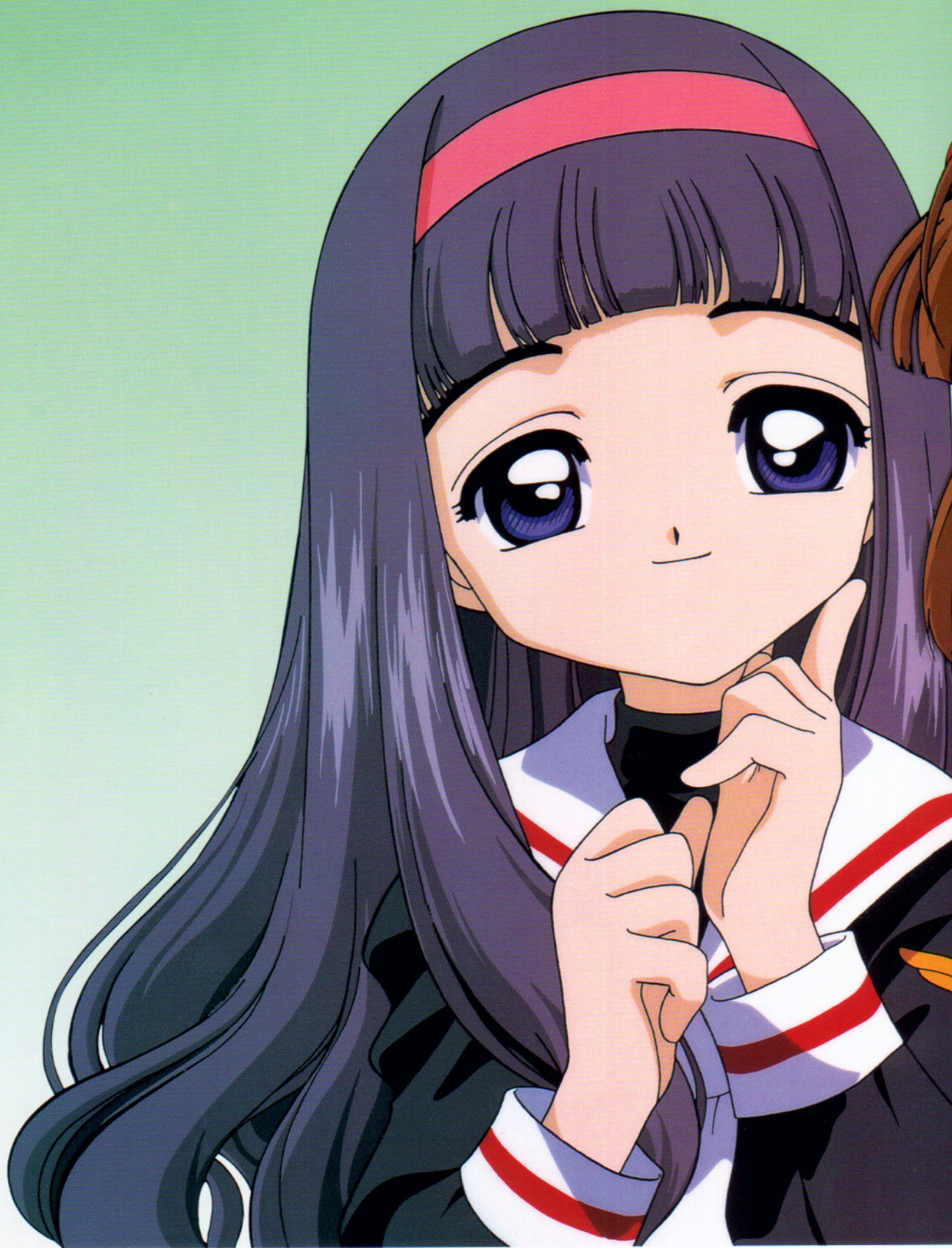










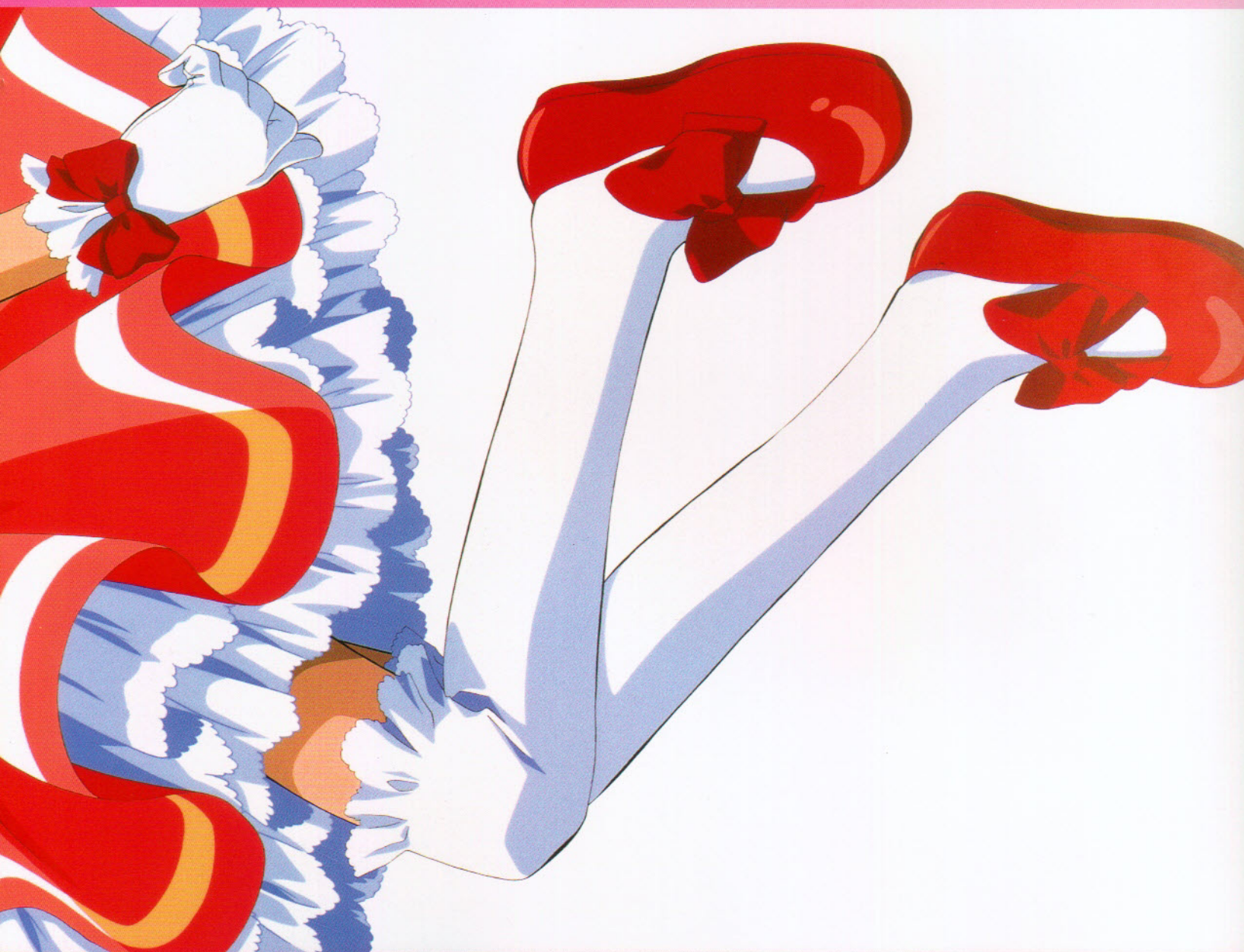








































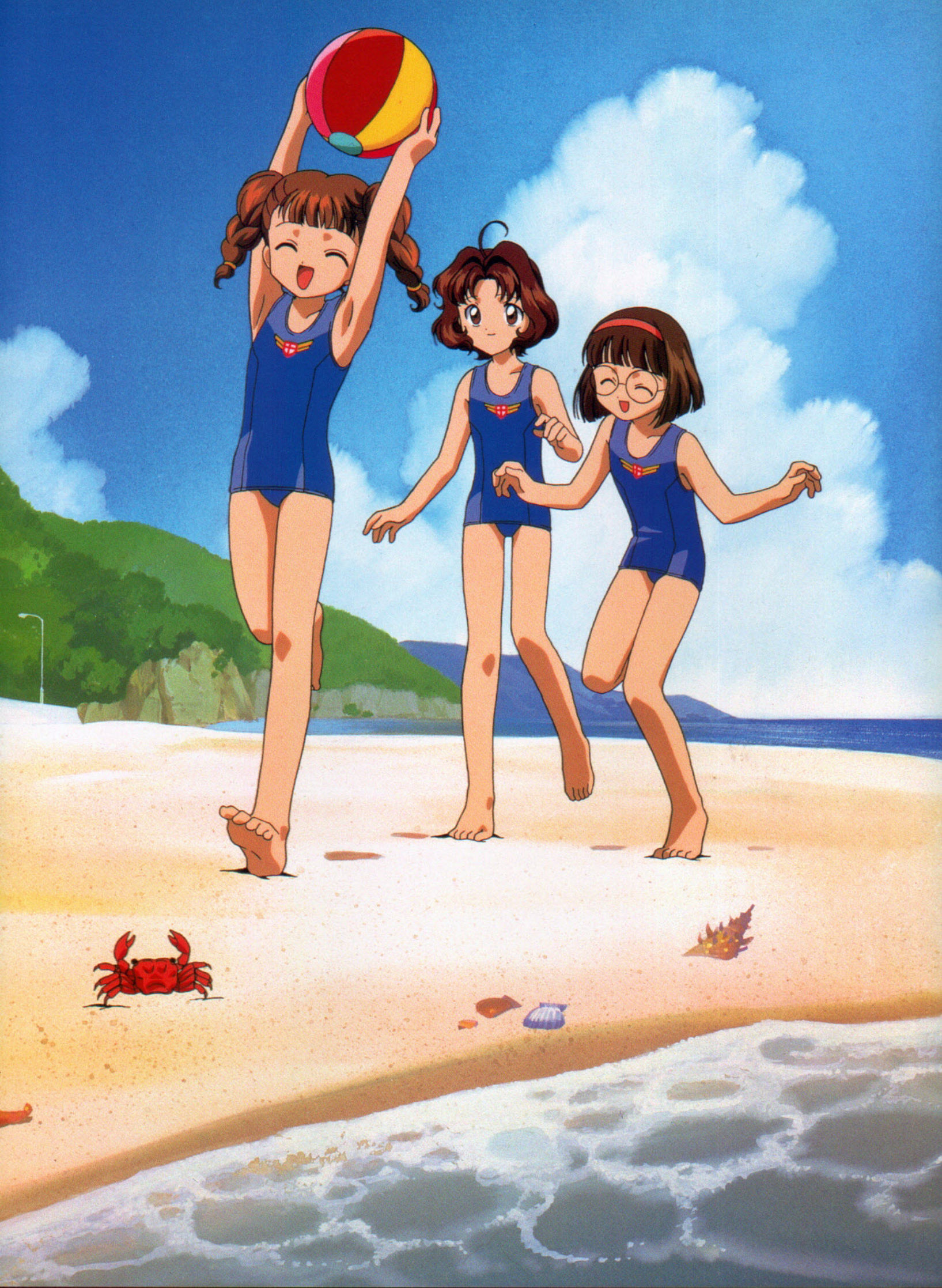












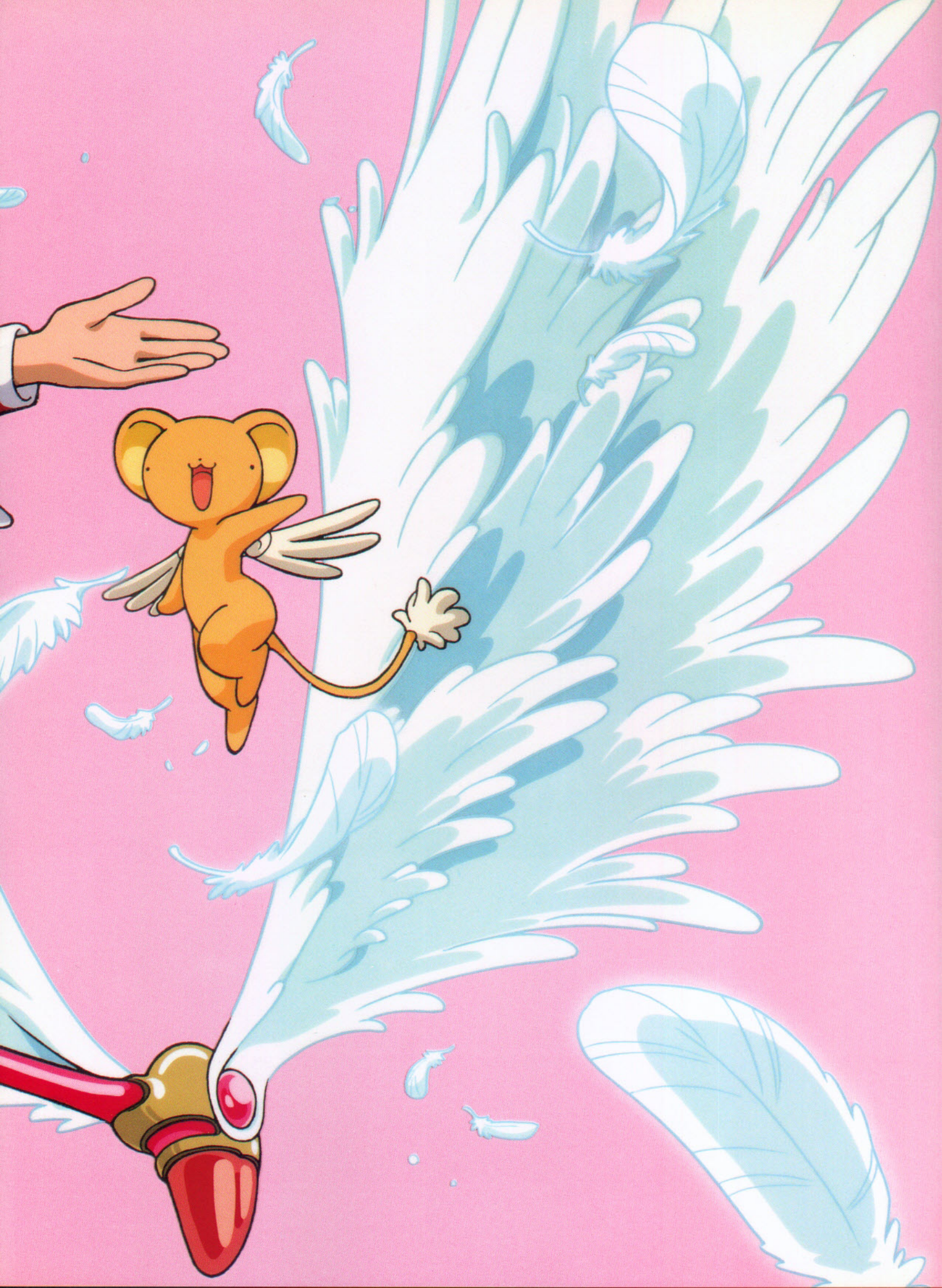












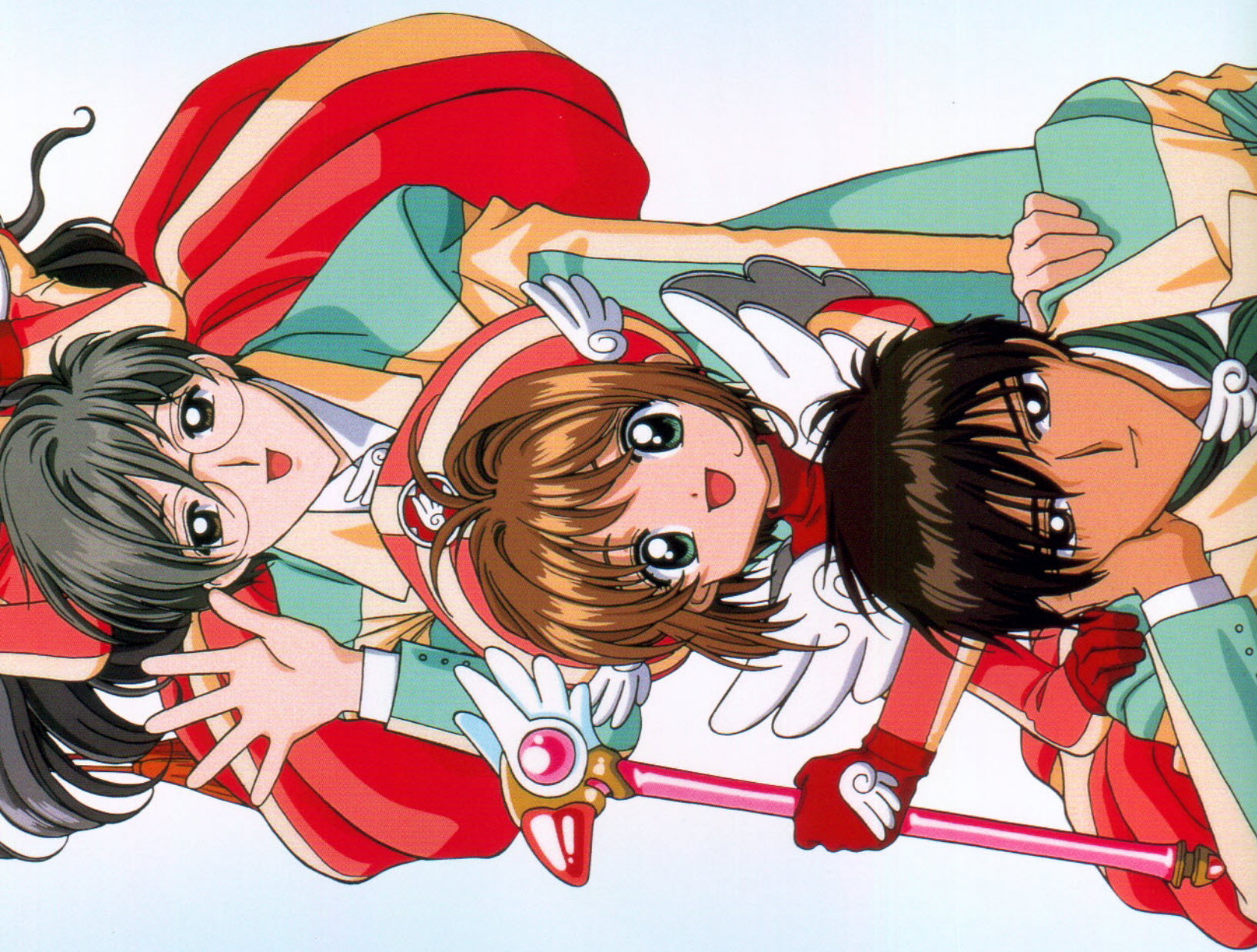


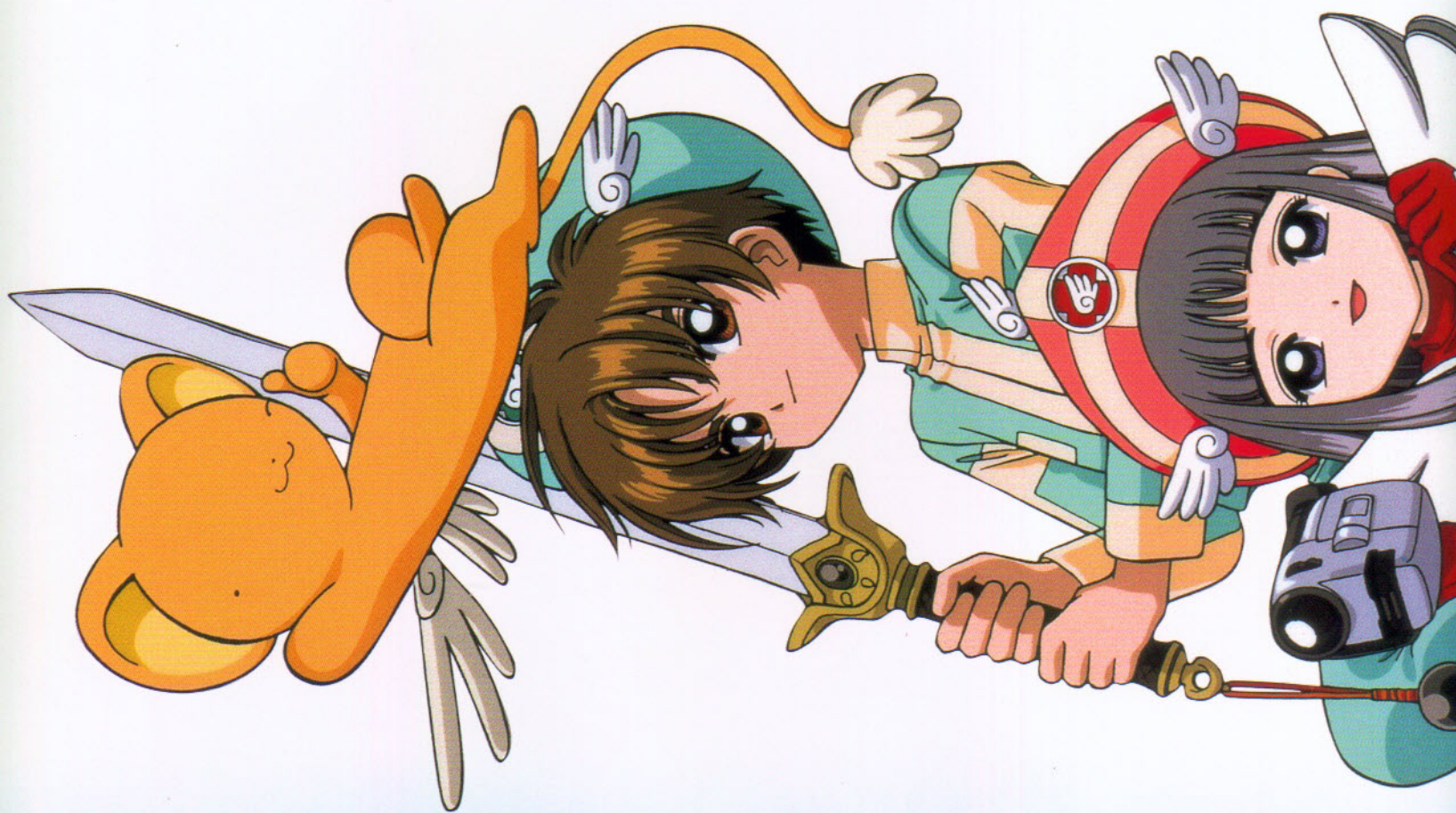


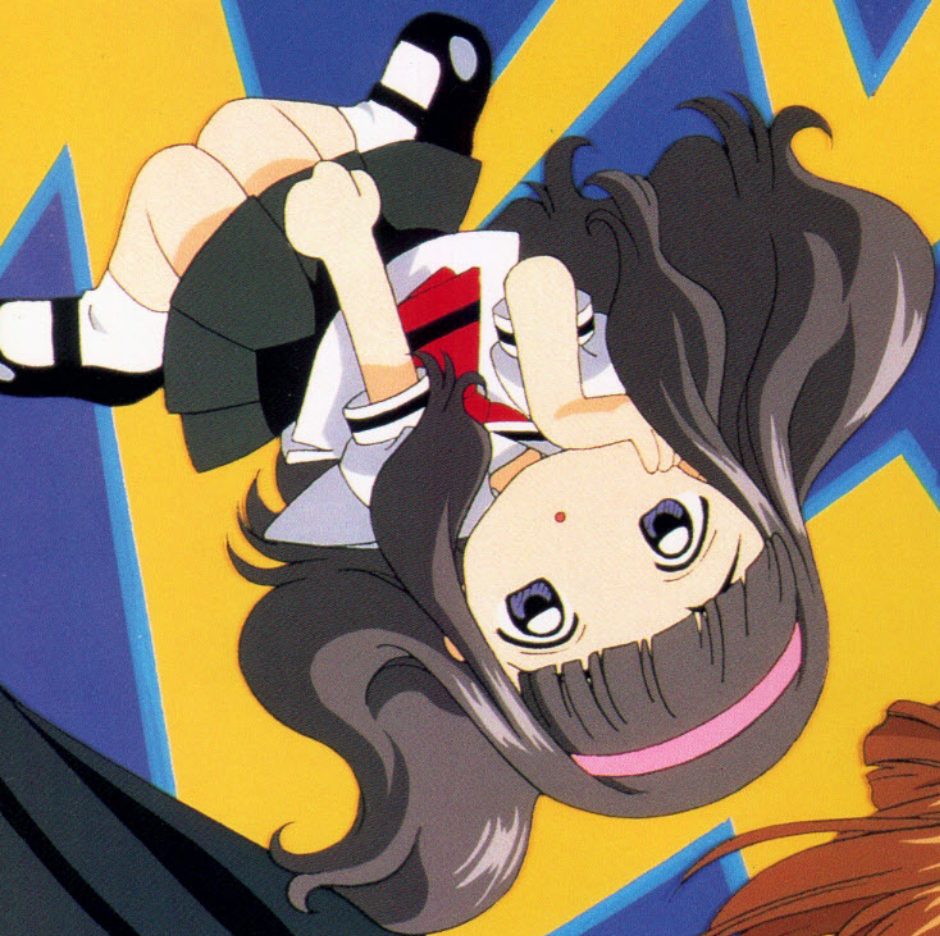














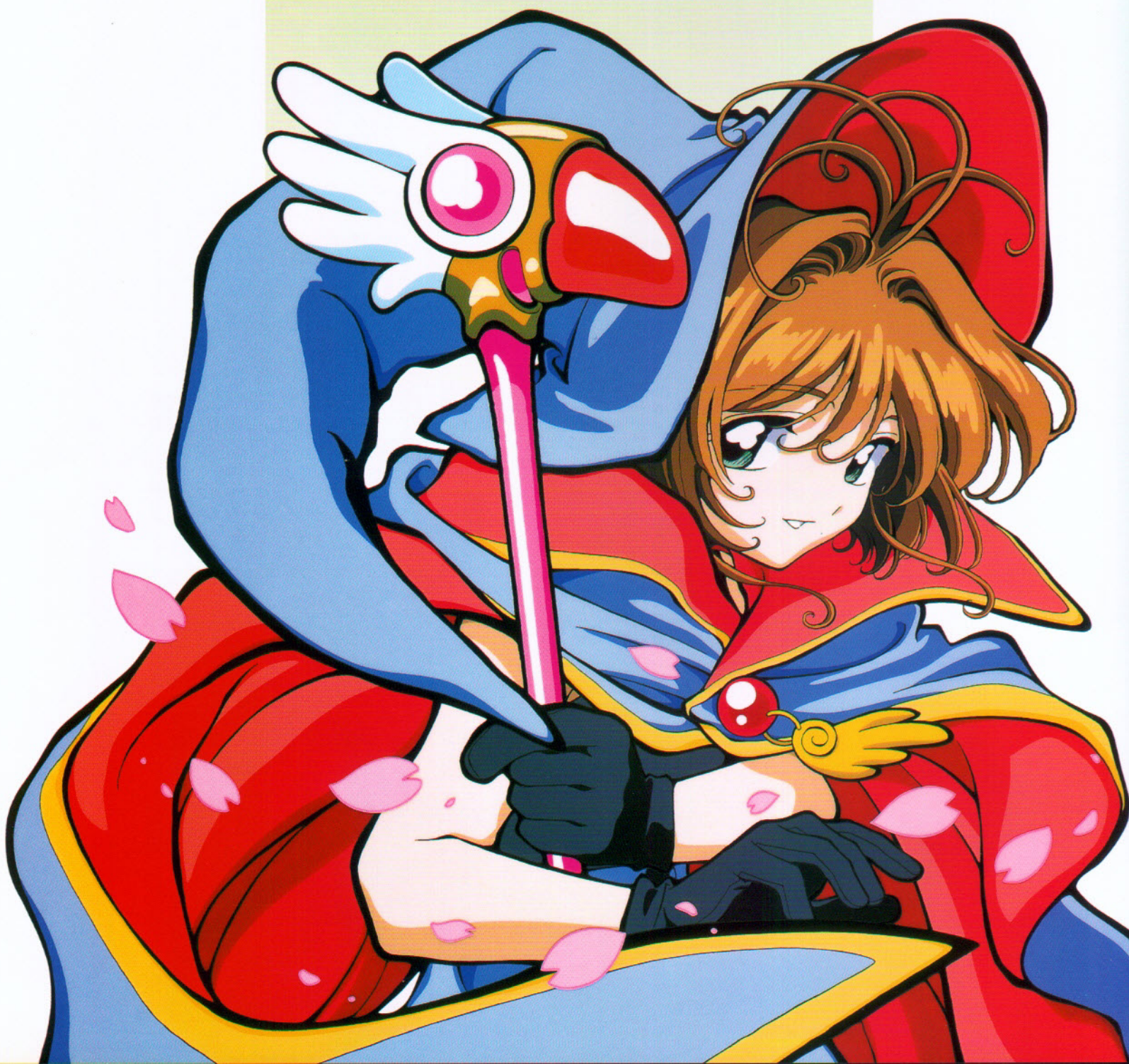
















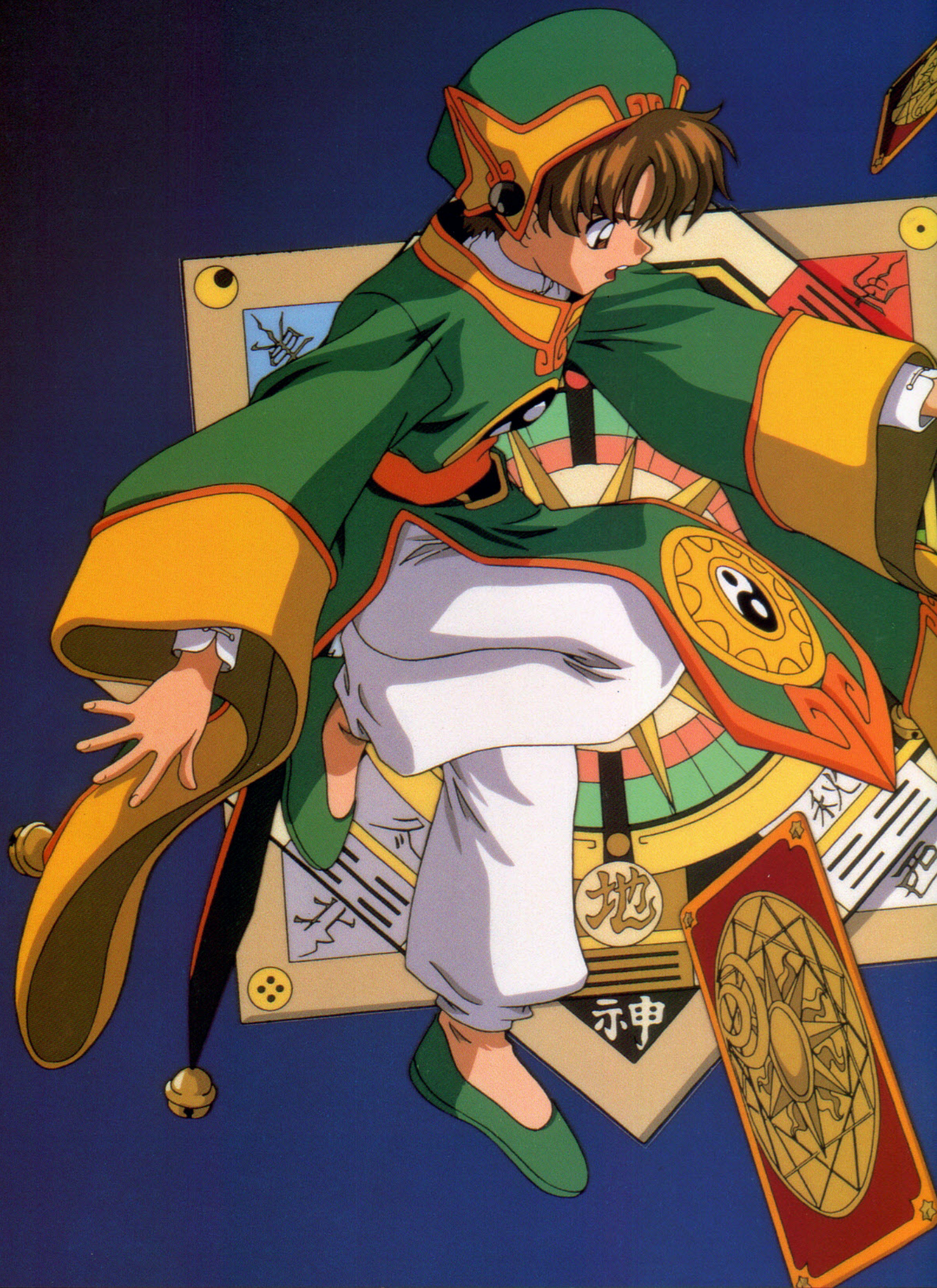








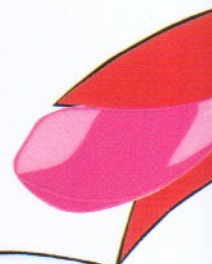






















































EXPLANATORY NOTE

All the published data of this illustration book include released data (media, format, date, etc.) and creative staff (color, background, etc.).

本イラスト集に収録された全イラストの、初出データ（媒体、用途、発売日など）および、制作スタッフ（作画、色指定、彩色、背景など）を記載しています。

初出データ&スタッフリスト

EXPLANATORY NOTE



番組宣伝ポスター

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子



番組宣伝イラスト

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 角本百合子
特 効 ● 谷口久美子



月刊ニュータイプ 1998年5月号

記事ページ
角川書店
1998年4月10日発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子



番組宣伝ポスター

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 針生勝文



月刊アニメディア 1998年6月号

記事ページ
学習研究社
1998年5月10日発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子



ポスター,テレホンカード

ムービック
1998年7月発売

STAFFS 作 画 ● 古賀誠
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 針生勝文



月刊アニメージュ 1998年11月号

付録 (Anime Song Book表紙)
徳間書店
1998年10月10日発売

STAFFS 作 画 ● 北尾勝
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子



月刊ニュータイプ 1998年6月号

記事ページ
角川書店
1998年5月10日発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 針生勝文
特 効 ● 谷口久美子

Cheerio!

TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"
ILLUSTRATIONS COLLECTION



月刊アニメージュ 1998年7月号

記事ページ
徳間書店
1998年6月10日発売

STAFFS 作画 ● 古賀誠
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子



ポストカード

ムービック
1998年10月発売

STAFFS 作画 ● 古賀誠
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子
背景 ● 針生勝文



CDシングル NHKアニメーション カードキャプターさくら オープニング・テーマ Catch You Catch Me

ジャケット表2
ビクターエンタテインメント
1998年4月22日発売

STAFFS 作画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子



CDシングル NHKアニメーション カードキャプターさくら オープニング・テーマ Catch You Catch Me

ジャケット表1
ビクターエンタテインメント
1998年4月22日発売

STAFFS 作画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子



CD-ROM アニメーション カードキャプターさくら はじめましてさくらです!

外装ケース表1
講談社
1997年9月25日発売

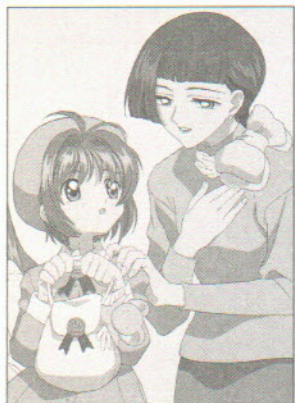
STAFFS 作画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 角本百合子
特効 ● 谷口久美子



CD-ROM アニメーション カードキャプターさくら はじめましてさくらです!

特典 (マウスパッド)
講談社
1997年9月25日発売

STAFFS 作画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 勝沼まどか



月刊アニメディア 1998年8月号

記事ページ
学習研究社
1998年7月10日発売

STAFFS 作画 ● 君塚勝教
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子



ラミカード、ファイル

ムービック
1998年5月発売

STAFFS 作画 ● 堀井久美, 坂詰かよ
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子



月刊アニメディア 1998年7月号

記事ページ
学習研究社
1998年6月10日発売

STAFFS 作画 ● 藤田まり子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子



ジグソーパズル 1000ピース

ユタカ
1998年10月発売

STAFFS 作画 ● 江口摩史介
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子



月刊ニュータイプ 1998年4月号

記事ページ
角川書店
1998年3月10日発売

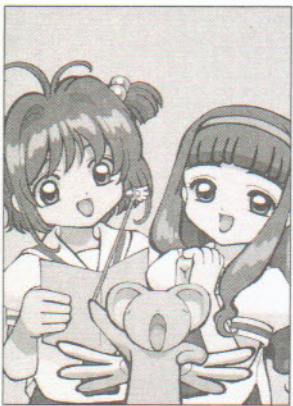
STAFFS 作画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 角本百合子
背景 ● 針生勝文
特効 ● 谷口久美子



月刊アニメージュ 1998年12月号

付録(さくら全身ロングポスター)
徳間書店
1998年11月10日発売

STAFFS 作画 ● 藤田まり子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子



CDアルバム NHKアニメーション カードキャプターさくら オリジナルサウンドトラック

ジャケット表1
ビクターエンタテインメント
1998年7月23日発売

STAFFS 作画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子



電撃B-magazine 1998年7月号

表紙
メディアワークス
1998年6月10日発売

STAFFS 作画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子



下敷き

ムービック
1998年7月発売

STAFFS 作画 ● 古賀誠
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子
背景 ● 針生勝文



電撃B-magazine 1998年7月号

記事ページ
メディアワークス
1998年6月10日発売

STAFFS 作画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子
背景 ● 針生勝文

Cheerio!

TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"
ILLUSTRATIONS COLLECTION



月刊AX 1998年5月号

記事ページ
ソニー・マガジンス
1998年4月10日発売

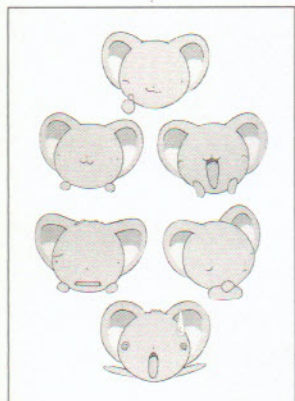
STAFFS 作画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子
特効 ● 谷口久美子



おもだち 1998年8月号

読み物ページ
講談社
1998年7月1日発売

STAFFS 作画 ● 高橋久美子, 石井久美
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子
背景 ● 針生勝文
特効 ● 谷口久美子



CDアルバム NHKアニメーション
カードキャプターさくら オリジナルサウンドトラック

インレイ表
ビクターエンタテインメント
1998年7月23日発売

STAFFS 作画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 角本百合子



たのしい幼稚園 1998年6月号

読み物ページ
講談社
1998年5月1日発売

STAFFS 作画 ● 高橋久美子, 石井久美
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子



'99 カードキャプターさくら
カレンダー

1 & 2月
ムービック
1998年10月発売

STAFFS 作画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子
背景 ● 針生勝文
特効 ● 谷口久美子



'99 カードキャプターさくら
カレンダー

表紙
ムービック
1998年10月発売

STAFFS 作画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子
背景 ● 針生勝文



'99 カードキャプターさくら
カレンダー

5 & 6月
ムービック
1998年10月発売

STAFFS 作画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 川上とも子
背景 ● 針生勝文



'99 カードキャプターさくら
カレンダー

3 & 4月
ムービック
1998年10月発売

STAFFS 作画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子
背景 ● 針生勝文
特効 ● 谷口久美子

EXPLANATORY NOTE



'99 カードキャプターさくら カレンダー

9 & 10月
ムービック
1998年10月発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子, 川上とも子
背 景 ● 針生勝文



'99 カードキャプターさくら カレンダー

7 & 8月
ムービック
1998年10月発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 針生勝文
特 効 ● 谷口久美子



月刊ニュータイプ 1998年7月号

記事ページ
角川書店
1998年6月10日発売

STAFFS 作 画 ● 藤田まり子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 針生勝文



'99 カードキャプターさくら カレンダー

11 & 12月
ムービック
1998年10月発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 針生勝文
特 効 ● 谷口久美子



たのしい幼稚園 1998年11月号

読み物ページ
講談社
1998年10月1日発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子, 石井久美
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 秋山久美



月刊アニメディア 1998年11月号

記事ページ
学習研究社
1998年10月10日発売

STAFFS 作 画 ● 古賀誠
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 秋山久美
背 景 ● 針生勝文



おともだち 1998年9月号

読み物ページ
講談社
1998年8月1日発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子, 石井久美
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 針生勝文



カードキャプターさくら1

表1
講談社/講談社のテレビ絵本1028
1998年8月22日発売

STAFFS 作 画 ● 鈴木典光
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子

Cheerio!

TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"
ILLUSTRATIONS COLLECTION



月刊アニメージュ 1998年8月号

付録 (Wとじこみピンナップ カードキャプターさくら)
徳間書店
1998年7月10日発売

STAFFS 作 画 ● 君塚勝教
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 針生勝文



月刊AX 1998年4月号

記事ページ
ソニー・マガジンス
1998年3月10日発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 針生勝文
特 効 ● 谷口久美子



月刊アニメージュ 1998年12月号

記事ページ
徳間書店
1998年11月10日発売

STAFFS 作 画 ● 古賀誠
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 角本百合子



カードキャプターさくら1

本文ページ
講談社 / 講談社のテレビ絵本1028
1998年8月22日発売

STAFFS 作 画 ● 鈴木典光
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 針生勝文



月刊アニメディア 1998年10月号

記事ページ
学習研究社
1998年9月10日発売

STAFFS 作 画 ● 古賀誠
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 秋山久美
背 景 ● 針生勝文



CDシングル NHKアニメーションカードキャプターさくら
Character Single SAKURA, TOUYA, KERO,
TOMOYO, YUKITO, SYAORAN

ジャケット表1
ビクターエンタテインメント
1998年6月3日発売 (SAKURA, TOUYA, KERO),
1998年6月24日発売 (TOMOYO, YUKITO, SYAORAN)

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子



たのしい幼稚園 1998年11月号

読み物ページ
講談社
1998年10月1日発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子, 石井久美
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 秋山久美



おともだち 1998年9月号

読み物ページ
講談社
1998年8月1日発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子, 石井久美
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子

EXPLANATORY NOTE



ビデオ カードキャプターさくら NHKビデオレンタル専用版 Vol.1

ジャケット表1
バンダイビジュアル
1998年9月25日発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子



カードキャプターさくら1

本文ページ
講談社／講談社のテレビ絵本1028
1998年8月22日発売

STAFFS 作 画 ● 鈴木典光
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 針生勝文



ビデオ カードキャプターさくら NHKビデオレンタル専用版 Vol.3

ジャケット表1
バンダイビジュアル
1998年11月25日発売

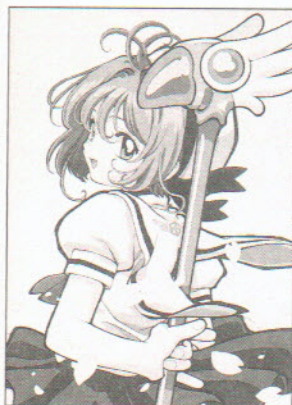
STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 角本百合子



ビデオ カードキャプターさくら NHKビデオレンタル専用版 Vol.2

ジャケット表1
バンダイビジュアル
1998年10月25日発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子



ビデオ カードキャプターさくら NHKビデオレンタル専用版 Vol.5

ジャケット表1
バンダイビジュアル
1999年1月25日発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子



ビデオ カードキャプターさくら NHKビデオレンタル専用版 Vol.4

ジャケット表1
バンダイビジュアル
1998年12月18日発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子



月刊アニメディア 1998年9月号

記事ページ
学習研究社
1998年8月10日発売

STAFFS 作 画 ● 鈴木典光
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 鈴木典光



ポスター、テレホンカード

ムービック
1998年5月発売

STAFFS 作 画 ● 堀井久美, 坂詰かよ
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 針生勝文
特 効 ● 谷口久美子

Cheerio!

TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"
ILLUSTRATIONS COLLECTION



月刊ロールプレイングゲームマガジン 1998年10月号

表紙
ホビージャパン
1998年9月2日発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 角本百合子



月刊アニメージュ 1998年7月号

表紙
徳間書店
1998年6月10日発売

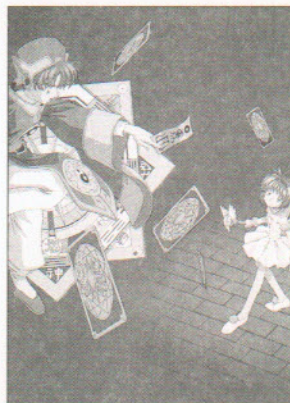
STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子



カードキャプターさくら1

本文ページ
講談社/講談社のテレビ絵本1028
1998年8月22日発売

STAFFS 作 画 ● 鈴木典光
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 針生勝文
特 効 ● 榎原豊彦



月刊ニュータイプ 1998年8月号

記事ページ
角川書店
1998年7月10日発売

STAFFS 作 画 ● 古賀誠
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 針生勝文



NHKアニメスーパーガイド1998

記事ページ
NHK出版
1998年4月9日発売

STAFFS 作 画 ● 古賀誠、坂詰かよ
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子



カードキャプターさくら1

本文ページ
講談社/講談社のテレビ絵本1028
1998年8月22日発売

STAFFS 作 画 ● 鈴木典光
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 針生勝文



月刊AX 1998年5月号

表紙
ソニー・マガジンス
1998年4月10日発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子



CDシングル NHKアニメーション カードキャプターさくら エンディング・テーマ Groovy!

ジャケット表1
ビクターエンタテインメント
1998年9月23日発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 角本百合子



カードキャプターさくら1

カバー表1
講談社／なかよしメディアブックス51
1998年8月13日発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子



月刊アニメージュ 1998年5月号

記事ページ
徳間書店
1998年4月10日発売

STAFFS 作 画 ● 古賀誠
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 針生勝文



カードキャプターさくら3

カバー表1
講談社／なかよしメディアブックス53
1999年1月16日発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子



カードキャプターさくら2

カバー表1
講談社／なかよしメディアブックス52
1998年10月21日発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子



1999年度版カレンダー

表紙
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 上原伸一
特 効 ● 谷口久美子



CDアルバム NHKアニメーション カードキャプターさくら オリジナルサウンドトラック2

ジャケット表1
ビクターエンタテインメント
1998年12月19日発売

STAFFS 作 画 ● 高橋久美子
CG処理 ● ちゃっぴい



1999年度版カレンダー

2月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS 作 画 ● 君塚勝教、石井久美
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 上原伸一
特 効 ● 谷口久美子



1999年度版カレンダー

1月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS 作 画 ● 君塚勝教
色指定 ● 勝沼まどか
彩 色 ● 森広智子
背 景 ● 上原伸一

Cheerio!

TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"
ILLUSTRATIONS COLLECTION



1999年度版カレンダー

4月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS 作画 ● 君塚勝教
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子
背景 ● 上原伸一



1999年度版カレンダー

3月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS 作画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子
背景 ● 上原伸一
特効 ● 谷口久美子



1999年度版カレンダー

6月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS 作画 ● 君塚勝教, 豊島光子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子
背景 ● 上原伸一
特効 ● 谷口久美子



1999年度版カレンダー

5月
天田印刷加工
1998年10月発売

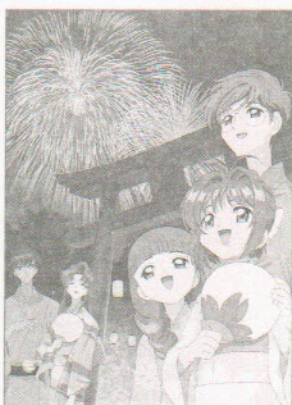
STAFFS 作画 ● 君塚勝教, 豊島光子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 鍋島佳寿子
背景 ● 上原伸一
特効 ● 谷口久美子



1999年度版カレンダー

8月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS 作画 ● 君塚勝教, 中井ひろみ
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子
背景 ● 上原伸一
特効 ● 谷口久美子



1999年度版カレンダー

7月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS 作画 ● 君塚勝教
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子
背景 ● 上原伸一



1999年度版カレンダー

10月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS 作画 ● 君塚勝教
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子
背景 ● 上原伸一



1999年度版カレンダー

9月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS 作画 ● 君塚勝教
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子
背景 ● 上原伸一

EXPLANATORY NOTE



1999年度版カレンダー

12月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS 作画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 鍋島佳寿子
背景 ● 上原伸一



1999年度版カレンダー

11月
天田印刷加工
1998年10月発売

STAFFS 作画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子
背景 ● 上原伸一
特効 ● 谷口久美子



テレビアニメーション カードキャプターさくら イラストコレクション チェリオ!

とじこみピンナップ (描き下ろし)
講談社
1999年3月発売

STAFFS 作画 ● 藤田まり子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 角本百合子
背景 ● 針生勝文



テレビアニメーション カードキャプターさくら イラストコレクション チェリオ!

カバー表1 (描き下ろし)
講談社
1999年3月発売

STAFFS 作画 ● 高橋久美子
色指定 ● 勝沼まどか
彩色 ● 森広智子
特効 ● 谷口久美子

STAFF INTERVIEW

Interviews of main staff include supervising director, director and character designer, etc.
They talk about TV animation "CARDCAPTOR SAKURA" with personal enthusiasm.

監督、演出家、キャラクターデザイナーほか、メインスタッフを徹底インタビュー。

各々が胸に描く、テレビアニメ『カードキャプターさくら』について、熱く語っていただきました。

スタッフインタビュー



キャラクターデザイン 高橋久美子

CHARACTER DESIGNER
KUMIKO TAKAHASHI

PROFILE

高橋久美子(たかはしくみこ)
一九六二年二月二十日埼玉県熊谷生まれ。
アニメーション制作会社サンライズに入社。「ガンダムⅢ」「クラッシュ・ジョウ」「動画」「ジャイアントゴースト(原画)」などを手がける。初のキャラクターデザイン作品は「うる星やつら」いつたてマイターリン。現在フリー。趣味は、マッドハウスのハムスターに野菜を配ること。

『東京BABYLON』をはじめ、CLAMP作品にはすでにおなじみの高橋さん。従来の作品とはタッチが異なる『さくら』では、どのようなアプローチを試みたのか？

原作が持っているフワフワとしたラインが描けなかったんです

まずは、この作品における高橋さんの仕事内容を教えてください。

「アニメーションというのは、色を塗ったり、動かしたりしなくてはならないので、原作の絵をもとに、そういうことができる絵に変えながら、キャラクターをおこしていきます。また、バトルコスチュームなどの洋服に関しては、CLAMPさんが描かれたラフデザインをいただいて、それをもとにアレンジを加えていくというか、アニメーターしやすいように変えながら、清書をするという作業を行っています。ひとつの作品にたくさんアニメーターさんが関わっていますので、その指標となる設定書を描くことがおもしろい仕事ですね。作画監督さんだけで、五人くらいはいらつして、皆さん、それぞれに自分の絵がありますから……」

最初に、原作をご覧になってどう思われましたか？

「これまでのCLAMP作品とは、ずいぶんイメージを変えて描いてらっしゃるな、と思いました。」

コミックが原作のキャラクターをデザインするうえで、何か難しさはありますか？

「いつも難しいですね(笑)。今回もそうだったんですが、一番最初に描いたものは、いつも絶対に通りませんね。それは、自分のものが出過ぎてしまっていたり、前にやった仕事を引きずっていることが多いので、その世界観に入り込むまでけっこう時間がかかるんです。頭を切り替えていかなければいけないんですけど、急には無理なんです(笑)。キャラクターをデザインするときに、心がけていることは、やはり、原作に似せる、ということですね。どうしても自分の絵が出てしまうので、それをどうやって抑えていくかが難しいんです。今回はCLAMPさんとは、かなりたくさんさんのやりとりがありました。私自身、昔から少年マンガばかりを読んでいたもので、少女マンガは得意ではないんです。そういう意味では、最初のうちはとくに、少女マンガらしさがあまり出せませんでしたね。原作が持っているようなフワフワとしたラインがなかなか描けなかったんです。今でもそれが出ているとは思えないんですけどね(笑)。」

いいですね(笑)。

CLAMP作品は、とくに、描き方に特徴があると思うのですが、そのあたりはいかがでしたか？

「最初に直接お会いして、この作品におけるCLAMPさんの考え方や思い入れを話していただいたんです。そのとき、おっしゃっていたのは、やはり、子供向けということなので、とぎつくな、きれいでかわいいものにした、ということがあったんです。ですから、それを基本にして、なるべくそれを汲むような形で、デザインをするように心がけました。先ほど、アレンジと言いましたが、それに関しては、本当にアニメーションとマンガのギャップを埋めるという感じで、動かせる絵にした、ということなんです。もちろん、その中でCLAMPさんの意図をできるだけ汲めるような形にしよう、とは考えました。」

『さくら』の世界観では日常生活に面白さを感じますね

高橋さんが、とくにこだわったところはどこですか？

「自分が描いていて、素直に「かわいい」と思えるものでないと、自分自身がつらいので、原作を何度も何度も読み返して、自分が入り込めるように、自分がその絵を好きになれるように、と心がけましたね。自分が作品を手がけるとき、そこが一番のポイントではないかと思っています。その作品にいかに入り込んでいくかで、仕上がりが変わってきますし、私が最初に「好きだ」と思わなければ、見てくださった皆さんにも好きになっただけで済まされません(笑)。」

「『さくら』の世界観で気に入っているところはどこですか？」

「実作業では、かなり面倒なんですけど、毎回、毎回、服を着替えたりするあたりや、妙に生活感があふれているところが好きです。日常生活の部分に面白さを感じますね。」

「毎回、服を変えることについての難しさは何かありますか？」

「作画作業のことだけを考えると、そのことに限って、本当は反対だったんです。魔法少女ものの定番の服でもいいんじゃないか、と思っていたんですね。ただ、自分の中のどこかに「面白そうだ

Interviews of main staff include supervising director, director and character designer, etc.
They talk about TV animation "CARDCAPTOR SAKURA" with personal enthusiasm.

TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"
ILLUSTRATIONS COLLECTION

Cheerio!

動かして一番楽しいので ケロちゃんが好きですね

「な。」という思いはありました。ですけど、そのことによつて、いろいろな人が苦勞することが目に見えていたの、あえて口にはしませんでした。最終的に、監督が決定されたので、私のほうも「じゃ、やりましょう。」ということになったんです。実際、作業を進めていくうえで、予想していたことが現実になりましたね(笑)。まず、色を決めなければなりませんよね。今のアニメーション制作というのは、分業制になっているので、毎回、違う服を着ていた場合、細かい部分で、塗り間違いや絵の部品が足りない、といった事故がどうしても増えるんです。実際、そういうことは、何回かありましたね(笑)。」

「バトルコスチュームはどのような手順でデザインされるんですか?」

「簡単に言えば、CLAMPさんからデザインが上がってきて、それを私がまとめるという感じですね。ところが、原作のほうは、キャラクターがほとんど縮んできているんですよ。ですから、デザインが子供っぽいときがあるんです。アニメの場合は、最初にキャラクターシートを作つて、それにそつて作っていくので、縮めていくわけにはいかないんです。また、アニメのほうは、進級したりするので後退させるわけにはいかない(笑)。今、雑誌に載っているCLAMPさんの絵で着ていると、とてもかわいくて似合っているんですけど、私が描いたキャラクターシートの絵に着せると、似合わなかったりして(笑)。そのへんは監督からCLAMPさんに話していただいて、ご理解いただく、という形をとっているんですけどね。」

「コスチュームは、ストーリーによつて変わることもあるんですか?」
「そのへんは監督の意思ですね。コスチュームについて、監督と話をするとはあるんですが、私のほうから、何か注文を出すことはないです。不都合がある場合は、監督からCLAMPさんのほうにもう一度お願いする場合もあります。デザインをこつちで考えるということはないですね。たとえば、ストーリーがオリジナルのときでも、デザインはCLAMPPさんをお願いしています。」

「この作品をやつていて、楽しかった点は何がありますか?」
「番組を見てくださった小さいお子さんの反響を見てみると、つくづく『やつてよかったな。』と思いますね。」

「どのキャラクターのどんなところが好きですか?」
「ケロちゃんですね。アニメーターにとつて、動かして一番楽しいですから、ケロは人気があると思うんです。絵が簡単ですから、たくさん動かせる。おまけに、架空のもので、リアルな動きを要求されないぶん、自由にお遊びができるんです。」

「気に入っているエピソードはありますか?」
「さくらが巨大化する話や入れ替わつてしまう話、カードの精のお陰で、足が速くなった上級生の話、といったあたりは、見ていて『面白いな』と思いました。コスチュームでは、オープニング用の衣装をたくさん描いたので、記憶に残っています。どうしても、デザインの作業が優先してしまつて、私自身があまり本編に関われないので、作画として参加することができたオープニングが印象に残っていますね。」

一人でも多くのよい子たちに 見てほしい作品ですね

「ところで、アニメーションの仕事の楽しさはどこにありますか?」

「団体作業というところで、うまくいかないこともあるんですけど、みんなが苦勞して、最終的にできあがったフィルムを

見て、よかったね、がんばったね、と思えるその瞬間が私は好きです。

最近では、ビデオ納品なので、初号がないのが寂しいですね。昔は、初号の後に、みんながワイワイ飲みに行つていたので、すけど、それがなくなつてしまつて残念です。」

「さくら」の中には、おいしいような食べ物が登場しますよね。

「おいしそうに描くのは難しいんですよ。とくに、食べ物の設定書はありません。ですから、原画を描く方にお任せです。でも、皆さん本当に食べ物を描くのがうまいですよ。もちろん、絵だけではなくて、色の着け方もいいんだと思いますよ。」

「さくら」班には、料理が好きなスタッフがいらつしやる、ときいているんですが。

「二人、女性で、たまに栗ご飯や魚の煮たものなどを作つてくださる方がいるので、ごちそうになっています。ただ、気まぐれなので、いつそういうおいしいことがあるのか、わからないんですよ(笑)。」

「高橋さんにとつて、第一シリーズ(98年4月7日〜12月29日放送)の『さくら』をひとりで表現するとしたらどうなりますか?」

「私は、基本はアニメーターなので、やつている以上は、もつと本編に携わりたかったですね。どうしても、ビデオのジャケットや雑誌のイラストなどの版權物を描くという仕事が多くなつてしまふんです。フィルムのほうにあまり関われないのが寂しいですね。」

「ファンの方へメッセージを。」

「これからも大勢のスタッフとがんばっていきますので、一人でも多くのよい子たちに見てほしいな、と思つています。」

イラストレーション／高橋久美子
インタビュアー／弓家保則



色彩設定

勝沼まどか

CHARACTER/PROP COLOR STYLIST
MADOKA KATSUNUMA

PROFILE

勝沼まどか(かつぬま まどか)
一九六〇年九月十八日、東京都生まれ。
CM制作スタジオに入社、仕上げ色指定チーフとなる。その後、アニメーション制作会社スタジオぴえろと作品契約し、「オレンジロード」「ノンタン」「御先祖様万々歳!」「今日から俺は!!」などの色彩設定に携わる。好きな食べ物はケーキ。最近、スポーツジムに通い始めたが「いつまで続くか……」。

色彩設定とは、「色を決めるというよりも、色の世界観を作る仕事。」と、話す勝沼さん。彼女はいかにして、『さくら』の色の世界観を作り出していたのだろうか？

原作のファンワリした世界観をつねに意識しながらやっています

まずは、この作品に参加した経緯を教えてください。

「制作プロデューサーから『世界観が気に入ると思うので、最優先で考えてほしい。』と、お話をいただいたんです。そのときは、まだほかの仕事をしていたので、一度はお断りしたんです。ところが、その後も何度かご連絡をいただいて、とうとう口説き落とされてしまいました(笑)」

この作品における勝沼さんの仕事内容を教えてください。

「色を決める」というよりも『色の世界観を作る』仕事だと思っています。ですからただ単に、この色で塗る、この色をここに持ってくる、というだけのことではなく、ある程度、美術さんや監督、演出家と同じ目線から、なおかつ作画さんのやりたいことの目線から、ものを見て、さまざまなアドバイスをする仕事だと思っています。例えば、今回もそうだったんですけど、アニメの制作を始めるときというのは、色の着いた資料がとて少ないんです。ですから、そ

の作品の色のイメージがどのような世界観なのかをまとめるところから始めなくてはいいないんですね。そうやってくると、原作者の世界観と監督が作りたい世界観、美術さんが持っている世界観、さらには、私の世界観をひとつのものにまとめていかなければいけない。また、まとめあげるときに、作画さんや作画監督も含めて、一人でも多くの方に色味を見ていただいて、さまざまなディスカッションを重ねていきます。ですから、自分自身が机に座って、絵の具やチャートの前にして色を決めている時間よりも、人と話をしている時間のほうが長いんです。とくに『さくら』の場合、それぞれがいろいろなイメージを持っていたので、そのイメージをひとつにまとめていくのに、とても時間がかかりましたね。」

ところで、最初に原作をご覧になってどう思われましたか？

「CLAMPさんという、もって高い年齢層を対象とした『X』などのイメージがあったんです。ところが、『さくら』に関しては、子供向けで、イラストを見ても、色がきれいで、絵柄もファンワリとやさしい。これなら私でもお手伝いできるかな、と思いました。また、色使いに関して、CLAMPさんのほかの作品と比べて『さくら』の世界観が私自身の世界観ともあっていたんですね。」

具体的に、アニメーションの色を決めていくうえで、何か苦労はありましたか？

「作業としては、キャラクター自身の色を決めることから始めたんですけど、最初は、CLAMPさんと細かいやりとりがありました。そのたびに、イラストに対しての色の着け方と、動いたときにさまになる色の着け方は、微妙に違ってくるものがあるので、そのあたりは「了解していただけると助かります。」と監督を通して話を進めました。何度も微調整を続けたので、途中からはある程度まかせていただきました。

ところが、『さくら』の世界観の色がアニメカラーにないんです。『さくら』の世界では、普通の作品のバステルカラーが原色です。それを基本色にして世界を作っています。CLAMPさんのイラスト集を見ていただければわかると思うんですけど、とてもファンワリした色だけでなく、決して嘘はついていない。リアルなものの見方をした中で、子供が喜ぶようなきれいな色の使い方を心がけているんですね。ですから、ちよとした小物でも色が着いていたほうがいい場合は、きれいな色を着けるようにしていますし、グレーも冷たいグレーは使わないようにしています。原作の持つファンワリしたやさしい感じの世界観をつねに意識しながらやっているんです。もちろん、それはほかの色指定さんにもお願いしているんですが、やはり、慣れるまでに時間がかかるようで、皆さん、悪戦苦闘していますね。」

やはり、キーポイントカラーは『ピンク』でしょうね

この作品に携わって、何か楽しかったことはありますか？

「今までは、ある程度、版權物を扱っていても、自分の目の前にあるセルに対しての限りある対応だけだったんです。ところが、今回、私のほうでわがままを言わせてもらって、かなりいろいろなことまで、目を通させていただいているんです。出版物などの色校正もできる限り見せてほし

Cheerio!

TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"
ILLUSTRATIONS COLLECTION

い、ということ、確認をさせていた
だいて、世界観が変わっていないか
どうかのチェックだけは、させてい
ただいています。たとえば、イメージが
違っていても、こちらのしたいこと
を理解して、作品を大事にしてくれ
ている、という部分である程度納得
がいくところまで関与させていただ
いています。そういう部分では、いま
でいい面白くことをさせていただ
いていますね。」

——食べ物ほぼ毎回、出てくるん
ですけど、その点で何か苦労され
たことはありますか？

「色指定の方は『さくら』の世界観がパ
ステルなので、おいしそうに見えるよう
な色にする、そこだけ色が濃くなっ
てしまう、と口を揃えて言うんです。
やはり、食べる物というのは、色がきれ
いで、赤っぽく見えないと、おいしそう
には見えないんです。ですから、色を
とばしてしまおうと、蠟で作ったま
ずそうな食べ物になつてしまふので難し
いんです。毎回、色指定表を各話の担当者
から資料としていただいて、だいたいこ
のあたりの色にしてください、というガ
イドラインは出しているんです。それで
も皆さん苦労されていますね。また、
打ち合わせのときに、演出さんから、
さくらが作っているんだから、クリー
ムシチューにしたいんだけど、といった注
文が出ることもあるんです。ところが、
クリームシチューだと、お鍋の中も白
器も白、中のシチューも白、そうなつた
ら形にならないですよ。ですから、
そこは嘘でもビーフシチューやカレーに
してください、というお願いをしていま
す。打ち合わせのときは、そういう食べ
物のことまで、けっこう細かく話し合
いますね。」

——この作品で、ポイントとした色
はありますか？

「やはり、ピンクでしょうね(笑)。初め
は、浅香監督もピンクを嫌がっていたん
です。すべてピンク、ピンクになつてしま

うことに、抵抗があったようなんです。
ですから、さくらの持っている小物も
黄色やブルー、オレンジといった色にし
ていつて、極力ピンクをはずしていつた
んです。ところが、最近では『僕自身が
ドッポにハマったような気がする。』と
言っているくらい『この色、ピンクがいい
な。』と、監督のほうからおっしゃるん
です(笑)。やはり、桜の花の色のピンクか
ら、フワリとしたパステルのピンクま
で、それがひとつのキーポイントカラー
ですね。」

「さくらワールド」を 十分に楽しんでほしいですね

——さまざまな精霊や衣装が登場す
ることで、何か苦労がありましたか？

「初めのうちは、監督とも『余裕だね。』
と話していたんです。四大精霊がいて、
その下に、二等身のキャラクターがい
て、さらに、動物の形をしたキャラク
ターだから、系統立てて色味を着け
ていけばいいかなと思つていたんです。
ところが、実際に毎週、毎週、放送が
始まつてしまつたら、そんなことは言
てられなくて、見た目のインスピレー
ションで、どんどん決めていかなければ
ならなくなつてしまつたんです。しかも、
水や氷、雲、炎といった不定形のもの
が出てくると、出現時間によつて、色
が変わつてきてしまふ。そうなつてく
ると、上がつてきた背景のボードと色
が合わないことがあつて、色味をすべ
て作り直さなければならぬことも
ありました。バトルコスチュームも、小
狼がグリーン系の衣服を着ていて、薔
鈴が赤い式服を着ている。おまけに、ケ
ロが黄色で、背景がブルー。そうなつ
てくると、おのずと使える色が限ら
れてくるので、結局、『三人で出てくる
ときは、さくらはピンクで決まりだ
ね。』ということになつて、残りの色で、
精霊の色を決めているような状態でし
たね。そうはいっても、できるだけ、

CLAMPさんのほうと意識が同じ
ような状態で色の世界が作れるよう
に心がけてはいるんです。たまたま私
の持つているマーカーとあちらで使つ
ているマーカーが同じものだったので、
同じピンクを使つても、イメージ的に
そんなに違わないでしようから、意思
の疎通ができていると、私のほうでは
一方向的に思つてます。」

——気に入っているエピソードは何
がありますか？

「色を扱ううえで、とても神経を使つ
たのが第十八話のゆかたのシーンで
すね。あそこは、色の使い方がいつも
とまったく違ふんです。最初は、いつ
もどおりにしようと思つていたんで
すが、CLAMPさんのほうでゆか
たを何点か描いてくださったんで
す。ちょうど高橋久美子さんが作画
監督をされていて、その中から、高橋
さんと話し合つて決めていきまし
た。後ろを向くと高橋さんが作画を
やつていたのが、細かく打ち合わせな
がらやることができました。『さく
ら』の世界の中で、日本のゆかたに見
える色、ということ、色を選ぶのも
けっこうたいへんだったので、印象に
残っていますね。」

——第一シリーズは、勝沼さんにとつ
て、どんな作品でしたか？

「プラスで考えると『やつてよかつ
た。』という作品ですね。マイナスで
考えると『しんどかったな。』という
作品(笑)。版權物がこれだけ多い作
品をやつたのも初めてですし、すべ
てのことが時間との闘い。その限ら
れた時間の中で、自分がどこまでで
きるのか？というギリギリの状態で作
品を作っていました。ほとんど
余裕がありませんでした。まだまだ
渦中にいるので、相変わらず余裕は
ありませんけど(笑)。」

——ファンの方にメッセージを。

「アニメーションを見ていただいたと
き、原作同様に、やさしくて、フワ

りとした『さくら』の世界観を楽しん
でいただけたら嬉しいですね。すべて
のパートが丁寧に作られていますの
で、大人の方の鑑賞にも堪えられる
作品を作っていると思います。『さくら
ワールド』を十分に楽しんでいただ
ければ、と思つています。」

イラストレーション／角本百合子
インタビュー／弓家保則



演出

真野玲

DIRECTOR
AKIRA MANO

PROFILE

真野玲（まの・あきら）

一九六二年五月二十日、愛知県生まれ。
アニメーション制作会社の、ナック、
東京ムービー新社を経て、St.ジユニ
オへ。同社にて初演出を担当。現在
はフリー。おもな演出作品は、「そ
れいけい! アンパンマン」「ハンサムな
彼女」「銀河英雄伝説」「新・天地無
用」「るろうに剣心」ほか多数。趣味
は読書と、電器店のウインドーショッ
ピング。

真野さんにとつての『さくら』とは、「その年代の子供に向きあつて作つてみよう。」
と思つた、ほぼ最初の作品。ご自身の小学生時代を思い返しながら演出をしたという。

誰が見てくれるんだろう?
ということを最初に考えました

最初に、原作をご覧になって、ど
んなふうに思われましたか?

「CLAMPさんに関しては、劇場用ア
ニメの『X』ぐらいしか存じあげていな
かつたんです。最初の印象は、原作の細
かい線をアニメーションにするのは、非
常に難儀だな、ということでした。内容
に関する感想は、昔からある魔女っ子
ものも90年代後半になると、これだけ
スタイリッシュで、洗練された形になつ
ているんだ、と思いました。それに味付
けがとても上手ですね。カード集め
という流行をうまく衝いた設定と、
それを小道具として使いながら、魔法
を駆使する。しかも、主人公が小学校
四年生という設定が上手だなと思ひ
ました。これなら今の子供たちに好か
れるのも当然ですね。」

女性を描いた原作で、しかも、女
の子が主人公ですから、苦勞したと
ころもありましたか?

「自分は、客観的な部分でしか知らな
いので、小学生時代を思い返しなが
らやりました。幸い、近所に小学校があ

るので、女の子たちを観察していたん
です。もちろん、怪しいおじさんになつ
てしまいますから、見るだけですけど
ね(笑)。また、このぐらいの年齢の女の
子は、高校生の男性に生理的に憧れの
念を持つものなのかな? と思ひまし
た。その気持ちはわかるんですが、どの
程度のものなのか、ということがなか
なか理解できなかったんです。さらに、
カッコいいお兄ちゃんが出て、素敵なお
父さんがいる、いうなれば、典型的なア
メリカのテレビドラマに登場するファミ
リーのスタイルですよ。そこを一生懸
命理解しようとするんですが、今ひと
つわかりづらいところがありました
ね。ただ、完全でなくてもいいので、な
んとなく「わきたい。」と思ひながら、
今、やつてるところではあります。」

「コミックを映像化していくときの
難しさはなんですか?」
「どうしてもマンガのイメージが先行し
てしまいますよね。僕の印象なんです
が、とくに、少女マンガというのは、バツ
クの絵も含めて、非常に華やかという
か、イメージ的な部分が先行してしま
う。素敵なお兄さんの顔がアップであつ
たとして、バックに花があるか、ないか、

それだけでも読み手の印象がまかつた
く変わってきますよね。そのへんがア
ニメーション化する場合、フィルムとい
う連続体でやつていきますので、ワンカッ
トの中だけでなら成立するものも、
連続してやつていくと違和感を覚えた
り、成立しなくなったりするんです。
そういう部分が少女マンガをアニメー
ション化する難しさでもあるし、実際
に、まだきちんと確立されてはいない
のではないのでしょうかね。」

「また、マンガをアニメーション、とい
う動く絵にしていくとき、注意された
ことは何かありますか?」
「絵が動くということ、それが唯一、ア
ニメーションに残された最後の砦とい
うか、そこで工夫をしなければ、アニ
メーションにする意味がないと思うん
です。そのへんは、僕も含めて、スタッ
フがとても重きを置いて、十分に考え
ながらやつている部分だと思います。」

「バーチャルな気持ちを
抱けるように心がけました」
「演出家としてとくにこだわった点
は何かありますか?」

「どの作品でもそうなんですが、一
番最初に「さくら」なら誰が一番メ
インで見えてくるのか? という
ところを考えます。僕の考えだと、
小学校高学年から中学生くらいか
な、と思つていきますので、そういう子
たちに対して、あまり乱暴な作り方
はしたくない、ということを経験と
して持っています。例えば、暴力的な
表現ですね。次に思うことは、こう
いう世界を見ていて、こんな学校があ
つたらいいな、こんなクラスがあつ
たらいいな、こういう友達がいたら
いいな、もっと広く言えば、こんな町
に住んでみたいな、という気持ちを
少しでも持つていただければいいで
すね。そういう気持ちを抱いていた
だいて、ちよつと能動的な気持ちに
なつてもらえればいいかな、と思つて
やらせていただいています。」

「毎回、異なったバトルコスチューム
を見せていくための演出上の工夫は何
かありますか?」

「じつを言うと、一番困つてしまふん
です(笑)。そういう意味では、コスチュ
ームに関しては、一番無頓着なんです。
とくに、僕らの世代は、アニメーションの

Interviews of main staff include supervising director, director and character designer, etc.
They talk about TV animation "CARDCAPTOR SAKURA" with personal enthusiasm.

Cheerio!

TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"
ILLUSTRATIONS COLLECTION

作品をやるぶんに関しては、これまで着のみのまま、毎回、毎回、同じ服を出してきていました。ところが、少女マンガは、そういう服装をかなり気にしてやっていると聞きます。実際、僕が指定して作ってもらっているわけではないので、できたものをあてはめていく、というだけの作業でしかないんですが、こういう服を着たらどう動くかのほうが面白いかな、ということはあるようにしています。ただ、アニメーターにとっては、服のデザインによつて、とても手間がかかったり、いろいろと困難をきわめたりもするんですよ。だから、その部分は、楽しみでもあり、難しくもありますけど、従来のアニメーションより『面白いかな』と思いますね。」

——また、日常生活のシーンも多いんですが、そのあたりで気をつけていることは何かありますか？

「これはさっき言った、こんな町があったらいいな、こんな友達がいらないな、という世界に通じるところなんです。疑似的なんですが、ちゃんとした人間がいて、感情を持っている者がいるんだ、と感じてもらえるようにする。一種、バーチャルではあってもリアルな気持ちを持つてもらえるように心がけています。ですから、物の食べ方や受け答えのしぐさには、なるべく気をつけています。じつは、アニメーションをやるうえで、そのへんが一番難しいところなんですけどね。」

少しファンタジックな話を わかりやすく見せたかった

——全体の作業を通して、楽しかった点は何がありますか？

「僕が演出するときは、とても優秀な方ばかりなので『かわいく表現したい。』と言うと、ちゃんと生き生きとしたキャラクターとして上がってくるので、やっていて楽しいですよ。また、そう

いうものが画面上で喜んだり、悲しんだり楽しんだりするところを見ると、少し嘘っぽいかもしれないんですけど、見ていて心情的に嬉しくなりますよね。さらに、とてもファンタジックな作品が成立したときの喜びもあります。そういう気持ちになることが時々ありますね。」

——どのキャラクターのどんなところが好きですか？

「僕は、母鈴が好きです。あまり経験はないんですが、こういう女の子にそばにいてほしかったな、という感じですね(笑)。とてもかいがいしく尽くしてくれて、なおかつ、自分としての信念をちゃんと持っている、あまり日本人ばかりじゃないところに好感が持てました。この作品に登場するキャラクターで一番わかりやすい。逆に、いまだによくわからないのは、知世ちゃんですね。この子はいったいどういった人生経験をこれまでにしてきたのかな(笑)？小学校四年生なのに、謎多き少女ですね。実際、お父さんの顔も見えていませんし、つねに一人きりみたいな感じですよ。それでもあのように屈託がなく、大人みたいな面を持ちながら生活している。どうしたら、あんなふうに育つんだらうな(笑)。」

——気に入っているエピソードは何かありますか？

「自分が一番最初にやった第二十四話ですね。さくらが小さくなつてしまふ『ふしぎの国のアリス』みたいな話でした。最近のアニメ作品は、キャラクターを描きこむだけで、話の中味があまり面白くないものが多いように思っています。少しファンタジックな話をよりわかりやすく見せられるのなら、やっていても楽しいし、やるに値するかな、と思いながらやりました。出来、不出来は、僕としてはなんとも言えませんが(笑)、とても楽しくやれたので印象深いですね。」

テレビシリーズの中では かなりレベルの高い作品ですね

——浅香監督と意見が違ったところなどはありましたか？

「浅香さんと一緒にいるのは、編集のときだけなんです。浅香さんはやさしい方で、『こうしなさい。』ではなくて、『こうはどうでしょうか？』『こういうほうがいいんじゃないでしょうか？』といった言い方をされるんですね。言い方は非常にやさしいんですが、的を射ていらつしやるので、いつも恐る恐るなんですよ。」

——逆に、真野さんの演出を浅香監督が『いいですね！』と受け入れられたことはありましたか？

「それはないですね(笑)。編集の方からは『丁寧な作っていますね。』と褒められたことはあります。でも、それは僕だけというより、スタッフ全員への褒め言葉だと思っています。じつは、最近制作されているアニメ作品は時間に追われているので、丁寧に作っているものがある程度、内容が詰め込みながら、全員で一生懸命いいものを作っている、という態勢をとってもらっているのが、非常にありがたいですね。テレビシリーズの中では、かなりレベルの高い作品ではないんでしょうかね。」

——第一シリーズの『さくら』は、真野さんにとって、どんな作品でしたか？

「初めてに近いんですが、その年代の子供に向きあって作ってみよう、と思った作品ですね。やっていることはマンガ的なんですが、じつは、見ているほうにとっては、かなりストレートな話ではないかな、と思っているんです。だから、人と人の交遊の仕方や絆といったことを描く場合、あまりいいかげんなことはできませんよね。そういうものを自問自答しながら、気をつけて作っていった初めての作品ですね。」

——最後に、第二シリーズ(99年4月より

放送)への抱負とファンの方にメッセージを。

「さくらも元気にやっていますので、皆さんも一緒に元気にいきましょう。第二シリーズも、なんとか足手まといにならないようにがんばりますので、『さくら』を応援してください。」

イラストレーション／真野玲
インタビュ／弓家保則



演出

神戸守

DIRECTOR
MAMORU KANBE

PROFILE

神戸守(かんべ まもる)

一九六二年五月七日、大阪府生まれ。
アニメーション制作会社St.ジュニオに入社後、短編の教育映画を中心に演出を担当。教育映画以外では、『七都市物語』『サイコタイパー』『No.100』『はりもぐハリー』などの監督を務めている。現在はSt.伽藍に所属。趣味は登山。近頃は「あなたの知らない世界」にはまっているそう。

おもに教育映画を手がけてきた神戸さんだが、今回、コミックのアニメーション化に初参加。『さくら』は、「今までやってきた世界とはまったく違う世界だった。」と、語る。

原作の持つ独特なイメージを崩さないように心がけました

この作品における神戸さんの仕事内容を教えてくださいませんか？

「僕は、演出というパートなんです。浅香監督の指示に従って、各話ごとに一本、一本、実際にフィルムにしていって、もう少し具体的作業を行っています。もう少し具体的に作業の内容を話しますと、あらかじめ台本ができていて、そこから演出家が入って、監督と細かい打ち合わせをしていくんです。それから、絵コンテを作っていく作業に入っていきます。次に、作画さんが描いた原画や動画などをチェックして、編集、アフレコ、ダビングまで立ち会います。すべての制作プロセスに携わって一本のフィルムを作る、というのが仕事ですね。」

最初に原作のコミックスをご覧になって、どう思われましたか？

「単純に『たいへんそうだな。』と思いましたね(笑)。それは、自分自身がやる作業のことを想定して、というより、作画をされる方のことを考えたんです。線がけっこう多かったんで、それを描いて、動かしていくのがとてもたいへんそ

うでした。それと、僕自身が今までにこういった作品に縁がなかったものから、正直言って、どうやっていいかわからなかったですね。原作を読んだとき、とくに、違和感はないかなって思ってたんですけど、実際にしる仕事として開くのは初めてだったんです。だから、わりと手探りの状態で作業を進めていきました。」

これは、どういった作品に携わられてきたんですか？

「非常に地味なんです。短編の教育映画というのがあります。これまでは、ああいう作品を多く手がけてきたんです。もともと、実写のほうを目指していたんですが、ちょうど仕事がなく、アニメーションは人手不足だ、という話を聞いたんです(笑)。そこで、同じフィルムだし、映画技法を使っているんで『やってみようかな。』と思って、アニメーションのほうにきたんです(笑)。ただ、今回は今までやってきた世界とはまったく違った世界でしたね。」

コミックを映像化していく際の難しさは何かありますか？

「マンガが原作のものは初めてだったんですが、とくに、CLAMPさん

の原作ということ、あのイメージを崩さないように心がけました。また、女性が描いている作品なので、独特な感じがあります。おまけに、主人公が小学四年生の女の子じゃないですか(笑)。自分自身男なので『どうしてもわからない。』という部分があったんです。原作と実際にできあがってきたフィルムとのイメージが違うんじゃないか、ということをよく考えました。なるべく、原作に近づけよう、近づけようとしたんですけど、難しかったですね。ここまでやってきて、だいぶ慣れたとは思いますが(笑)。」

ソフトなイメージの原作をシャープに演出したかった

浅香監督とは、最初に打ち合わせをされたと思うんですが、どのような話をしたんですか？

「最初に僕が原作のコミックスを読んで、自分なりの解釈を監督に伝えたんです。それから『さくら』はこういう世界です、という全体的な世界観について話し合いました。また、少女ものなの

でテレビ関係の話は避けてほしい、というところがありましたね(笑)。あとは、具体的に、放送上使つてはいけない言葉、放送コードについて話をしました。」

動かないマンガをアニメーションとして動かしていくうえで、何か気をつけたことはありましたか？

「いきすぎないようにする、ということが大切だと思っんです。つまり、イメージから外れないように気をつける、ということですね。最初のうちは、少しやりすぎてしまつて、浅香監督からずいぶん直しが入ったんです(笑)。原作でも時々、等身が変わつて、小さなキャラクターになることがあります。あれを使いすぎてしまったことがまずひとつ。それと、びっくりしたときに、目玉を飛び出させてしまったんです(笑)。」

「それはちょっと違う。」ということ、直したんですが、考えてみれば、目玉が飛び出してしまうと『かわいい。』というところから外れてしまいます。言われてみれば、そうですね(笑)。それ以外は、けっこう自由にやらせていただきました。」

演出家として、とくに、こだわったところはありますか？

TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"
ILLUSTRATIONS COLLECTION

Cheerio!

「こだわりというより、イメージとして『シャープにしたい』ということがありました。原作の持っているイメージは、ソフトな感じだと思っただけです。ところが、フィルムというのは、カットとカットを積み重ねて作っていくものなので、その切れ味をできるだけシャープにしたかったんです。ソフトなイメージの原作を自分なりの演出でシャープにしたい、ということは考えました。ただ、見てくれた方がそれをどのようにとらえてくださっていたのかは、僕にはわからないんですけど(笑)。また、それが作品全体の世界観からズレてしまうようではまずいですよね。」

キャラクターの持つクセを うまく出すように心がけた

「毎回、違ったバトルコスチュームが出てきますが、演出上で、違うものを見せるための工夫をされたようなところはありませんか?」

「考えてみれば、我々だって毎日、毎日、服を替えますよね。そういった意味では、コスチュームを毎回替えるということとは、作業的に面倒なことではあるんですが、あつてもいいのではないかなと思っただけです。もちろん、毎回、毎回、それを描かなければならない作画の方とはとてもたいへんだと思うんですけどね(笑)。」

「また、さくらたちの日常のシーンを演出するうえで、こだわった点というのはいくつありましたか?」

「できあがったフィルムの中で、そういうものが出てくるのかどうかはわからないんですが、キャラクターそれぞれのしぐさですね。食事をするときでも、さくらだったらさくらなりの食べ方や、桃矢なら桃矢なりの食べ方があると思うんです。そういったキャラクターそれぞれが持っているなにかないクセみたいなものをうまく出せば、と思っただけです。例えば、箸を持つにしても、さくらだったらちょっと不器用に、桃矢だっ

たらテキパキしているんじゃないかな、と思っただけです。もちろん、それをあまりやりすぎてしまうと、僕がやったところだけ変になってしまうので、せめて、少しだけでもそういったものが出ればいいかな、と考えてやっていたんですが、なかなか難しいですね。」

「全体を通して、楽しかったことやこの作品に参加してよかったことはありましたか?」

「第十六話のダビングをやっていたときなんですけど、ストーリー自体もけっこう気に入っていて、自分でもわりときれいに仕上がったかな、と思っただけです。そこへさらに音楽がのつてきたら、もつとよくなった。作り手である自分自身がダビング作業をやっているワクワクすることができたので、とても楽しかったですね。」

「たしかに、この作品は音楽も凝っているんですが、場面ごとの音楽設計にも関わっていますか?」

「基本的には、音響監督さんがやっています。僕が直接タッチすることはあまりないんですが、時々『どうですか?』ときかれることはあります。『違うんじゃないか?』というときは、浅香さんから指示がくる場合もあります。ちなみに、BGMはフルオーケストラで作られているそうです。」

「第十六話以外で、気に入っているエピソードはありますか?」

「第一話は、見ていて『すごいな』と思いましたね。作画のタイミングや見せ方、音楽がのつたときのカッコよさや気持ちよさがよく出ていましたよね。とくに、FLYのカードをさくらが封印するシーンはよかったです。それから、さくらが地下室に下りていって、クロウカードの入った本を開くあのシックエンスの見せ方は、けっこうドキドキしました。ふだん、アニメーションを見ていて、ハラハラするということはあまりないですからね(笑)。足元に光のモヤみたいなものが出てくるあたりもうまい見せ

方です。浅香さんも最初は『できるのかなあ。』なんて言っていましたけどね(笑)。」

たいへんな作業でしたが 楽しくて勉強にもなりました

「ご自身が演出された回の平均点は、何点ぐらいでしたか?」

「平均点ですか。難しい質問ですね(笑)。いちおう、OKは出ているので、赤点にはなっていないかな、と思うんですが、どうでしょうかね(笑)。」

「ところで、どのキャラクターのどんなところが好きですか?」

「李母鈴が好きですね。母鈴は、行動規範がとてもしっかりしていますよね。そんな彼女の非常にわかりやすいところが好きです。だから、演出をしていても彼女はやりやすいんです。逆に、演出しづらいのが歌帆ですね。歌帆が登場するときは、絵コンテの段階で、自分なりにいろいろと試行錯誤をして、いちおうはやってみられます。ところが、監督に『これでどうでしょうか?』と出すと、だいたい僕の考えがズレていて、監督のほうから軌道修正が入りましたね(笑)。」

「ところで、アニメーションの仕事の楽しさはどこにありますか?」

「何もないところから作っていくというところですね。制約も多いんですけど、その制約の中で作品を作っていくのも面白いですよ。」

「『さくら』の第一シリーズをひと言で表すとしたら、どういった言葉になりますか?」

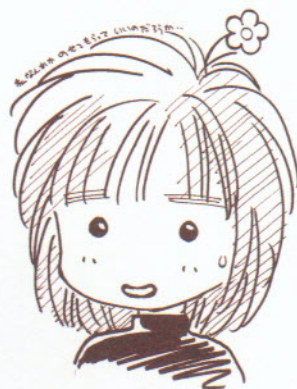
「まず第一に『たいへんだった。』ということがあります。もちろん、その一方で『勉強になった。』ということもあります。勢いでやってしまっただけ、けっこう楽しかった、というのが正直な感想ですね(笑)。」

「第二シリーズの抱負も含めて、ファンの方へメッセージを。」

「これから、ますますストーリー的に盛りあがっていくと思いますので、毎回、毎回、楽しみにしていただければいいな、と思っただけです。いい意味での紙芝居ですね。第二シリーズも期待していただきたいと思います。」

イラストレーション/神戸守
インタビュー/冨家保則

STAFF INTERVIEW



作画監督

藤田まり子

DIRECTOR OF ANIMATION
MARIKO FUJITA

PROFILE

藤田まり子(ふじた・まりこ)

六月十七日、千葉県生まれ。アニメーション制作会社ランダムに入社。動画、原画担当を経て、テレビアニメ『ミラクル・ガールズ』で初の作画監督を務める。おもな作画監督作品は、『カラオケ戦士マイク次郎』『ウェディング・ビーチ』など。現在、フリー。趣味はカラオケ。楽しみにしていることは、藤井フミヤのコンサート。

藤田さんがこだわったのは、キャラクターの生き生きとした目と色っぽい口もと。そんなこだわりが、「動くさくら」をよりチャーミングに見せているのでは!?

笑顔より泣き顔が好きで泣き顔を描くときは燃えます

— この作品における藤田さんの仕事内容を教えてください。

「原画さんが描いてきた原画を整えて、一定の絵柄に持つていくのが仕事です。時間に余裕があるときは、自分でも原画を描きます。原作がある場合、イメージを壊さないように動かすことが一番難しいですね。アクションシーンでは、激しく動いてスカートがめくられても下着を見せてはいけないので、どうやったらそれを見せないように動かせるかな、ということに悩んでいます(笑)。下着はなるべく見せないように、という指示があるんです。難しいですよ(笑)」

— 作画監督として、とくに、こだわったところはどこですか?

「生き生きとした目と色っぽい口もとを描くことです。さくらは表情がゴロゴロと変わるキャラクターなので、怒っていても泣いていても、かわいくて、生き生きとなるように心がけました。同時に、ポーズも重要なんです。たまに原画さんで、女の子をガニ股で描かれてしまふ方がいらつしやる(笑)。また、女性

の私から見ても、お下げはこんな長さにはならないだろう、という不自然な絵になつてしまうこともあるんです。男の方だとそのへんがなかなかわからないらしくて、苦労されていますね。」

— 気に入っているエピソードはありますか?

「第二十四話で、LETTERというカードが出てきて、さくらがケロちゃんより小さくなつてしまふ、というお話のときは、ストーリーが面白かったですし、コスチュームもかわいくてよかったですね。あと第十七話で、夜、さくらと李くんが二人きりで、一緒に海辺で話をしているシーンは、印象に残っています。」

— 毎回、異なるバトルコスチュームが登場しますが、それについてのお話を聞かせてください。

「パリエーションが多いと、これは手をあげたときにどういう格好になるんだろう? ということがまずありますよね。それと、毎回、同じ衣装だったらこのシーンが使えるのに、という場面でもそのつと、新たに描き直さなければならぬのでたいへんです。逆に、いろいろなものが描けるので、楽しい部分もあるんですけどね。」

— この作品をやつていて、楽しかったことは何かありましたか?

「私は笑顔より、泣き顔を描くのが好きなんです(笑)。第二十二話で原画をやらせていただいて、さくらがお父さんの仕事をためにしてしまい、泣いているシーンがあつて、そこを描かせていただいたんです。目がウルウルしていてかわいしいし、泣き顔で色っぽい気がして好きなので、楽しく描かせていただきました(笑)」

食べ物をおいしそうに見せるには細かく、リアルに描くのがコツ

— 原画として参加する場合と作画監督で参加する場合では、気持ちが変わりますか?

「作画監督の場合は、私の絵で決まってしまうので、責任重大なんです。それに反して、ほかに作画監督さんがいる場合は「ここはちょっと……」と思つていても、きつと作画監督さんが直してくるに違いない、とそのまま出してしまふこともあります(笑)。ですから、自分の好きなように描けるので、楽しいですね。」

— おいしそうな食べ物が多いんです

が、描くうえで気を遣う点は?

「桃矢と雪兎がタルトを食べるシーンがあつたんです。原作だと口が描かれていないので、どこまで口を開けたらそれなりになるんだろう、と悩んで描きました。作画監督として、そのあたりは気を遣いますね。私が担当した回では、ケーキを食べるシーンが多かったので、ケーキの資料を手元において描いています(笑)。原画さんに教えていただいたんですけど、いちこはなるべく細かく、種まできれいに描いたほうがおいしく見えるそうなんです。でも、あのツブツブを描いていると、気持ちが悪くなつてしまふんですけどね(笑)」

— ファンの方にメッセージを。

「アニメーションのスタッフも苦労しながらがんばっていますので、これからもよろしくお願いします。」

イラストレーション/藤田まり子
インタビュー/『家保則』

Interviews of main staff include supervising director, director and character designer, etc.
They talk about TV animation "CARDCAPTOR SAKURA" with personal enthusiasm.

Cheerio!

TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"
ILLUSTRATIONS COLLECTION



作画監督

古賀誠

DIRECTOR OF ANIMATION
MAKOTO KOGA

PROFILE

古賀誠(こが・まこと)

一九六九年二月七日、岡山県出身。
アニメーション制作会社S.S.シニオ入社
後、『サイコダイバー』をはじめ、数多くの
作品の作画監督を担当。現在はS.L.
伽藍に所属。趣味は、釣り(ルアー)。
最近、夢中になっているのは、プレイス
テーションの「釣りゲーム」と、おやじ
ギヤク。好きな料理は、湯豆腐。そ
れに、酒があれば文句なし、とは本
人の弁。

この二年間は、ほとんど『さくら』にかかりつきりだった古賀さん。
今作では、「品のある絵にする」「かわいらしい表情を描く」ことに一番気をつけたそうだ。

リアルでないキャラクターで
日常を描くのは難しいですね

最初に、原作をご覧になってどう
思われましたか？

「作画面でかなりキツイのではないかと
思いました。僕自身、しばらく離れて
いた絵柄だったので、描くのに手間どる
かな、という思いがありましたね。実
際、慣れるまでに苦労しました。原作
の持っている雰囲気や味というものは、
作者以外が描く場合、それに近づけて
描くということがとても難しいんです。
自分の絵をそのまま描けないし、原作
も無視できない。とくに『さくら』みた
いなCLAMPさんのキャラクターは独
特なので、なおさら難しいですね。」

この作品における古賀さんの仕
事内容を教えてください。

「一話について、絵の部分をまとめてあ
げる作業がおもな仕事です。細かいと
ころは、原画さんがやってくれるので、
こちらは、それをなるべく統一した方
向に修正してあげる、という作業です
ね。原画もたまに描いていますが、作
画監督の作業だけで、バンクしています
(笑)。」

『さくら』は日常のシーンが多いと
思うのですが、そのあたりを描くうえ
で苦労はありましたか？

「リアルではないキャラクターで、日常
を描くというのは、とてもギャップがあ
ることなんです。まるっきり嘘はつけな
いし、完全にリアルにしようとして、絵
とのギャップがあるので、そのへんのバラ
ンスが難しいですね。また、食事など
のごく普通の芝居というのが一番厄介
なんです。そんな中で、食べ物がおいし
そうに見えるのは、原画さんのほうで
よく調べてくださっているからでしょう
ね。」

作画監督として、とくに、こだわ
ったところはどこですか？

「こだわり、というより、一番気をつけ
ていることなんです。CLAMPさん
の作品は上品なので、あまり下品
なものを描かない、ということですね。
女の子向きの作品なので、いかに品の
ある絵にするか、なおかつ、かわいら
しい表情を描く、といったことについて
は、気をつけています。また、女の子
のしぐさや衣装関係の細かいところは
設定にないので、僕ではわからないこ
とは、女性のスタッフにきくように

しています。」

サブキャラクターのほうが
個性が強烈なので見せやすい

気に入っているエピソードはあ
りますか？

「僕が担当した第十六話で、夏休みに
家族で、おじいさんの住んでいる別荘
に行く、という話があったんです。あの
回は、シリーズ全体を通して見たとき
に、カード集めや魔法といったものか
ら少しはずれた雰囲気があったので、と
ても日常的だったので好きですね。とく
に、前半部のさくらが初めてペンション
の中に入っていくシーンでは、涼しそ
うな感じがよく出ていると思うので、
気に入っています。」

どのキャラクターのどんなところが
好きですか？

「莓鈴と山崎くんです。とくに、山崎
くんのボーっとしたところがいいです
ね。主人公と違って個性が強烈なので、
見せやすい。さくらは、主人公だから、
まともすぎているところがあるんで
すが、サブのキャラクターには、遊べる
余裕があるんですね。」

アニメーションの仕事の楽しさは
どこにありますか？

「作画監督や演出というのは、ひとと
おり作品に目を通すわけで、その中で
自分のやりたいことがある程度やって
いけるので、それがアニメーションを
やっていて、楽しいところではないで
しょうかね。」

古賀さんにとって『さくら』の第一
シリーズをひとりで表すとしたらど
うなりますか？

「たいへんだった。」という思いが一番
最初にきますね。この二年間、ほとん
ど『さくら』ばかりをベタでやっていた
ので、本当に『さくら』一色の二年間で
した。そうは言っても、それは勉強に
なっているの、必ず自分の糧になって
いますね。」

ファンの方にメッセージを。

「原作とも少し違って、アニメーシ
ョンならではのところがあります
ので、そのあたりを楽しんでいただけ
ればとても嬉しいですね。」



監督

浅香守生

SUPERVISING DIRECTOR
MORIO ASAKA

PROFILE

浅香守生（あさか・もりお）
一九六七年三月十一日、兵庫県生まれ。
アニメーション制作会社マッドハウスに入社。制作部への配属後、テレビアニメ、OVAなどの演出を多数手がける。おもな監督作品は、『YAWARA!』（各話演出）、『人魚の傷』『POPS』『CLAMP IN WONDERLAND』など。最近では『いらぬ意味で仕事に夢中』などが。

『CLAMP IN WONDERLAND』（絵コンテ&演出、担当）に続く、二度目のCLAMP作品『カードキャプターさくら』で、初の総監督を務める浅香さん。作品の世界観をいち早く把握し、そこに向かってスタッフ全員を導いていく総監督。その重大な任務を負う浅香さんに、『さくら』制作に関するお話をうかがった。

気持ちがいっきりに入っているような作品がとても好きです

まずは、この作品に参加した経緯を教えてください。

「僕はこの作品を制作しているマッドハウスの社員なので、社長の丸山のほうから依頼がきたんです。それで、面白そうだったので、すぐに引き受けてしまった、という単純な話なんです（笑）」

以前もCLAMP作品を手がけていらつしやいますが、そのときは、どんな経緯があったのですか？

「僕のほうにくる話は、いつも、今お話したような経緯なので、今回と同じでしたね。僕のほうから『これがやりたい。』ということとは、あまりないんです。一番最初に、CLAMPさんの作品を手がけたのは一九九四年の『CLAMP IN WONDERLAND』というイベント用の短いフィルムでした。以前からCLAMPさんの作品は読んでいたんですが、そのときも同じように、丸山のほうから『こういう作

品をやってみないか』という話があったので、すぐに引き受けたんです。根が単純なのか、作品を見ると、面白く感じてしまっているんですよ。また、僕の所属しているマッドハウスという会社自体がさまざまな傾向のバラエティーに富んだ作品を手がけているため、毎回、前にやっていた作品とは、まったく異なった系統の作品がくることが多い。演出をする人間としては、その部分も面白そうに感じるので、いつも二つ返事で引き受けてしまっているんです。来るものは拒まず、ですね。だから、そのあたりの過程で、ドラマチックなエピソードは、何もありません（笑）」

「ご自身はどういったジャンルの作品がお好きなんですか？」

「演出をしている、気持ちがいっきりに入っていくような作品がとても好きなんです。ノリノリのアクションだから気持ちが入っていくのではなくて、少女マンガをやっているにしてもそういうところはあるんです。逆に、そういうジャンルの作品のほうが好きなんです」

の心情をかなり丹念に描いていける部分があるので、けっこう好きですね。以前、ハムッたのは『ほくの地球を守って』すでに、アニメ化されていて、完成したものは見えていますが、演出してみたかった作品のひとつですね。」

アニメ化するということは平面を立体にする作業ですね

「この作品における浅香さんの仕事内容を教えてください。」

「とても腕のいいスタッフが集まっているので、スタッフの意見を取り入れながら、全員の方向を『さくら』の世界観に向けていく、という仕事だと思っています。大前提として、CLAMPさんの『カードキャプターさくら』という作品があつて、みんなに同じ方向を向いてもらう。また、作品がスタートするときは、僕もみんなと同じ位置にいるので、一番最初に世界観を把握しなければなりません。基本的に、全体をチェックしながら、

ら、世界観を合わせてもらう、という作業を行っています。」

最初に、原作をご覧になってどう思われましたか？

「今までのCLAMP作品のイメージというところ、かなり壮絶な話が多いですよ。それから考えると、木之本桜というひとりの女の子にかなり絞って描いていらつしやるパーソナルな話、という印象がとても強かったです。少女マンガをイメージされている、という話の後から聞いたんですけれど、絵の質的な部分でも、線の感じやトーンの張り方があつさりしていますよね。さつぱりとしていて、フワフワした感じが今までとは違うな、と思いましたね。」

コミックを映像化する際の難しさはありますか？

「この作品に限らないと思うんですが、マンガというのは、それぞれの原作者の間で組み立てられていて、今までの、その間を十分に生かして、今まで読者だった方がアニメを見たとき、違和感なく、その時間を過ごしてい

Interviews of main staff include supervising director, director and character designer, etc.
They talk about TV animation "CARDCAPTOR SAKURA" with personal enthusiasm.

Cheerio!

TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"
ILLUSTRATIONS COLLECTION

ける、ということが作るうえで、一番難しいところですね。当然、そういうものは、世界観に影響しますから。その間がうまくとらえられているかどうか、ということだと思っています。当たり前ですけど、アニメは動くので、立体的なものですよね。ですから、アニメ化するということは、平面を立体にする作業だと思っています。その中で、ある程度付け加えていかなければいけない部分があって、それはその原作を読んで、素直にこちらが想像して付け加えていった部分で、あくまでも原作の延長線上にある、と僕のほうでは思っています。」

作品の中でのリアリティを出すように心がけたんです

「この作品では、日常シーンも細かく描かれているんですが、何か苦労や工夫はありますか？」

「『さくら』の場合は、ものを食べているシーンがとて多いんです。毎回、何か食べているので、そこが作業的にはたいへんなんです。逆に、学校の授業のシーンが一番少ないんじゃないかと思うんですよ。なるべく、存在感のあるものにしたいので、ことあるごとに食べています。ただ、原画を描いてくださる方が上手なので、とてもおいしそうに見えるんです。ですから、アフレコやタビングをやっている最中、急に空腹が空くことがよくありますね(笑)。」

「毎回、異なったバトルコスチュームが登場することについては、何か苦労はありますか？」

「アニメ作品では、あまりないことですよ。コスチュームに関しては、まったくセンスがないので、原作者のCLAMPさんやキャラクターデザイナーの高橋久美子さんのアイディアによるところがかなり大きいですね。幸い『さくら』班には、女性のスタッフが多

いんです。小学校四年生の女の子の服や感覚は、男の僕としては、わからないことが多いので、どうしても、女性スタッフに頼ってしまうところがありますね(笑)。演出するうえでは、かわいらしく見せることとカッコよく見せることを心がけました。正直言って、コスチュームを毎回、変えるということは、作業をするうえでは苦しいことが多いんですが、ストーリー的にもそれが重要な要素になっている作品なので、やってよかった、と満足しています。」

「監督として、とくに、こだわったところはどこですか？」

「まずは、少女マンガの世界観を生かすように心がけたことですね。それから、作品の世界観の中で、リアリティを出すことです。原作が少女マンガですから、あまりベタな感じにはできない。といって、ベタな部分を抜きにしてしまうと、どうしてもスカスカした作品になってしまう。そのへんの微妙な味付けが難しいんです。ただ、作品を作るうえで、その作業が一番面白いんですけどね。」

「リアリティを出す、とおっしゃいましたが、具体的に、それはどういうことですか？」

「単純に、現実の世界にそった小学四年生を描く、という意味ではなく、あくまでも『さくら』の世界観の中のリアリティということなんです。例えば、さくらの住んでいる町の景観がありますよね。この作品を始めるとき、一度、横浜に取材に行ったんです。ロケハンといっても二人だけだったんですけどね(笑)。『さくら』に登場する町を作るにあたって、どのあたりの町をイメージするかをまず考えました。そのとき、坂のある町並みという設定でやってみたらいいんです。普通、東京の町もそうなんです。平坦な町というのはあまりないんです。ところが、アニメで描く

場合、どうしても真っ直ぐな道があつて、十字路があつて、空き地があつて、というふうになってしまう。それが嫌で、そのへんはなるべくふだん見ているような町並みにしたい、と思ったんです。町並みを作り込むとき、道が自然に曲がっていたり、坂道の途中に家があつたり、といった配置を練る作業をしてみたんです。普通はあまりやらないんですが、設定書の中に、町並みの地図が一枚あるんですよ。でも、一枚あるだけで、その後の作業が楽になっているんです。それは、のちのちのストーリー作りにも生かされていますね。そういうことで、生まれてくるリアリティを大切にしているんです。」

今では久川綾さん以外のケロちゃんを考えられません

「気に入っているエピソードはありますか？」

「自分で演出をやった第一話と、演出はやっていませんが、絵コンテだけをやった第二十三話は愛着があります。また、さくらが巨大化して怪獣と戦う、という話があるんですが、その話もけっこう気に入っています。友達の奈緒子ちゃんが本にいろいろなことを書くと、それが現実化していくんですけど、その中のひとつとして、怪獣が出てくるんですね。奈緒子ちゃんが夜中に本を書いていると、窓の外に怪獣と大きなさくらがいる、という部分が絵的にとても好きなんです。それがやりたかったがために作ってしまいました(笑)。」

「ところで、この作品の音楽はどのように凝っていると思うんですが、そのあたりのお話を聞かせてください。」

「この作品の音楽を手がけてくださったのは、根岸貴幸さんです。最初メインスタッフで、いろいろな方のデモテープを聞いて、その中から選

ばせていただきました。候補の中には、少女マンガふうのファンタジックな曲を書かれていた方もいらつしたんですが、『さくら』には、アクションシーンもあるので、あえてお決まりのパターンは避けて、根岸さんにお願いたしました。根岸さんの曲は、僕もとても気に入っていて、本当にすきな曲をいただきました。とくに、アクションシーンの音楽がいいですね。その音楽は、さくらの日常生活というより、クロウカードの世界をイメージして作っていただいたものなんです。その曲が流れると、画面がとても盛り上がるので、高揚感があつて、見ていて気持ちがいいですね。音楽だけ聞いても十分に楽しめるのではないかと思います。音楽のお陰で、タビングのときも楽しく作業をやらせてもらっています。」

「どのキャラクターのどんなところが好きですか？」

「僕も含めて、皆さん、第一位は、ケロだと思っています(笑)。さくらは、主人公だということもあって、どうしても受け身になりがちなんです。そのへんをケロは、引っ張ってくれるので、動かしやすいところがありますね。そこをあえてハズしたところでは、ファンシーショップのお姉さんで、松本真樹というキャラクターがいるんですが、彼女も好きですね。『さくら』に登場するキャラクターは、けっこう柔らかな人が多いんです。ただ、大人になっても柔らかなというのは、その人とさくらのお父さんくらいですよ。たまにしか出てこないキャラクターなのに、声も三石琴乃さんにやっていただいているので、とても贅沢な使い方をしています(笑)。ただ、たまにしか出てこないわりには、出てくるとすぐに溶け込んでしまう、とても不思議なキャラクターですね。」

「ところで、声優さんについては、どういった経緯で選ばれたんですか？」

「今回、オーディションを行ったんですが、

STAFF INTERVIEW

それまでは、声優さんの名前をあまり知らなかったんです(笑)。最初から「この人にぜひ。」みたいなことはまったくありませんでした。ところが、オーディションをやっていく中で「この人しかいないんじゃないか。」という方が何人か現れて、丹下桜さんや久川綾さん、岩男潤子さん、緒方恵美さん、今だからかもしれないんですが、皆さん、ピッタリ合っているような気がしますね。とくに、ケロちゃんは、関西弁をしゃべる、ということが大前提にあったので、関西出身の久川さんはとてもハマっていますよ。今では、久川さん以外のケロちゃんは、考えられませんがね。ご本人はあるインタビューで「ケロちゃんがだんだんオヤジ化していく。」とおっしゃっていたんですが、絵のほうもオヤジ化しているんです。そのへんは、わりと相互作用でそうなっているんですね(笑)。ただ、それをあまりやりすぎになってしまうと、けっこうベタなキャラクターになってしまうので、そのへんのあんばいにはかなり気をつけています。雪兎役の緒方さんは、女性の方で男性を演じられるという点で選ばせていただきました。少女マンガなので、なるべく中性的なイメージということがあったんですが、それにピッタリだった、ということですね。

作品を見てくれた方のさまざまな反応が楽しいですね

丸山社長が、以前、浅香監督の趣味と『さくら』の世界観が合致した、とおっしゃっていましたが、ご自身ではどう思われますか？

「僕の持ち味、ということを自分ではあまり意識したことがないんです。自分自身は、けっこうアバウトな人間なので、そのへんが持ち味として、作品に反映している、と言えはそうなんでしょうかね(笑)。また、僕がやった作

品について、周りからは「少しおとなしくなる。」とよく言われるんです。ですから、丸山としても、そのへんを狙ったのかもしれないですね。僕自身、この作品について、アクションをバリバリやるような作品ではなく、ホワホワとした作品だと思ってやっているの、結果的に、そういう雰囲気を持った作品になっているんでしょうね。」

全体を通して、苦勞した点は何がありますか？

「アニメーションを作るということは、たいへんな作業なんです。ところが今回、とくに「これがたいへんだった」ということはないんですよ。ただ、初めて総監督という仕事をやったので、今までのような単なる演出作業だけではなく、作品全体をまとめていかなければならない部分での苦勞はありましたね。年上の方が多かったので、けっこう気を遣っていました。それが逆に、マイナスになったりしたこともあったんです。初めて、総監督を経験したので、そういう難しさはありました。ただ、シリーズという長いスタンスにおいて、一から作品に関われたことで、いろいろな人の力が集まって、作品ができあがっていくんだ、ということを実感できたのは、とても楽しかったですね。」

アニメーションの仕事の楽しさはどこにありますか？

「個人的には、集団作業でみんながワイワイやりながら作っていく、というところが楽しいです。ただ、あくまでも仕事なので、それだけではすまないんです(笑)。最終的にできあがったフィルムを見てくれた方が笑ってくれたり、怒ってくれたり、そういう反応を見せてくれたときは、演出をした人間としては「勝ったな。」という気持ちになるんです。そのへんは、けっこう楽しいんですよ。この仕事を始めてから、作品を見てくださる方々の心を操ってみたい、

という思いが生まれてきたので、それがある限り、この仕事から抜けられないですね(笑)。

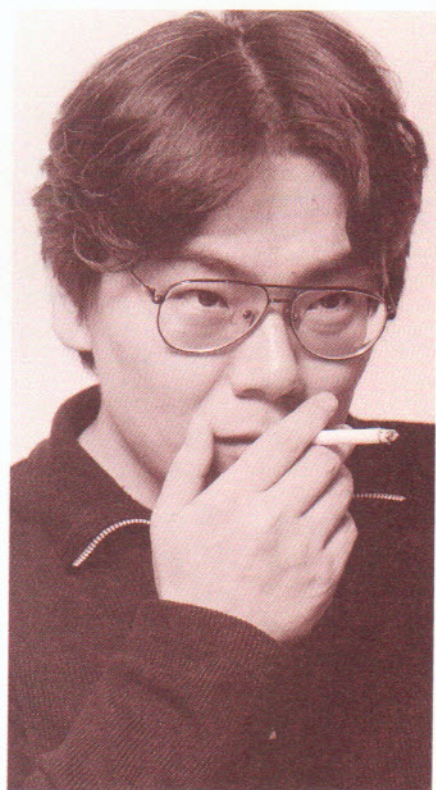
これから佳境に入っていくので期待しながら見てほしいですね

「『さくら』の第一シリーズについて、ひとりで表すならどんな言葉になりますか？」

「手探り状態でしたね。つねに、石橋を叩いているような(笑)。そんな感じで、すから、当初、考えていたプランがNGになっちゃったりしたときは、「別な話にしよう。」といった対処の仕方、で、少しずつ進めていったんです。どうなるかわからないけど、とりあえずやってみよう、とスタートしたんですが、いとおうなんかあったかな、という心境ですね(笑)。」

ファンの方へメッセージを。

「原作のほうも、アニメーションのほうも佳境に入っていくので、期待してほしいですね。今まで描いてきたことがまとめに入っていくので、これから『さくら』でやりたかったこと、テーマ的なところに流れていきます。さくら自身もひとりの女の子として、ますます成長していくので、そのあたりもぜひ、見ていただきたいです。基本的には、原作にそって進んでいきますが、異なる点は、アニメ



メとマンガというメディアの違いくらいです。また、単純にアニメのほうの話数が多いので、オリジナルの部分も入ってきます。今のところは太筋を変えないようにしよう、とは思っています。」

撮影／大坪尚人(調談社)
インタビュー／冨家保則

MAKING REPORT

Making report of original illustration for the book.

You will see "step by step" process with photos and explanations.

本イラスト集のピンナップ用に描き下ろされたイラストが完成するまでを完全レポート。

1枚の絵ができあがる工程を4段階に分け、写真とともに解説していきます。

メイキングレポート

MAKING REPORT

このピンナップのイラスト原稿はセル画で、こういった印刷用として製作される単一のセル画をアニメ業界では「版權物」と呼んでいる。セル画は、たくさんのキャラクターが登場したり、キャラクター同士の位置が重なったりする場合、描き込む要素をいくつかに分け、それらを別々のセルに描いていく。今回は、3枚のセルと1枚の画用紙を使って、1枚目のセル(以下、セル1)にさくらとケロとクロウカード、2枚目のセル(同、セル2)に小狼、3枚目のセル(同、セル3)に魔法陣、そして、画用紙に背景を描いた。なお、このレポートでは、セル1の製作過程を中心に紹介していく。

原画/藤田まり子
色指定/勝沼まどか
彩色/角本百合子
背景/針生勝文

撮影/林桂多(講談社)

STEP 1 原画の作成

より線が整理された2回目のラフ絵



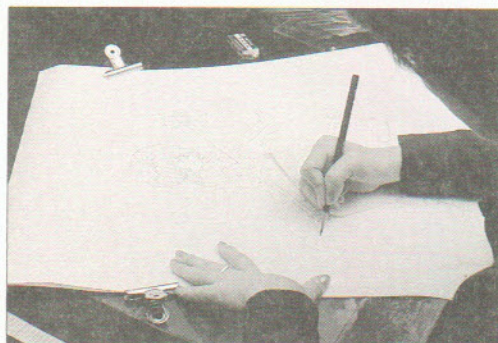
できあがった、セル1用(写真右)とセル2用(写真左)の、2回目のラフ絵。1回目のラフ絵よりも、線が整理されている。セル2用ラフ絵の左端に書かれている藤田さんの文字は、背景を担当する針生さんへの指示書き。

1回目のラフ絵の段階でチェックを受ける



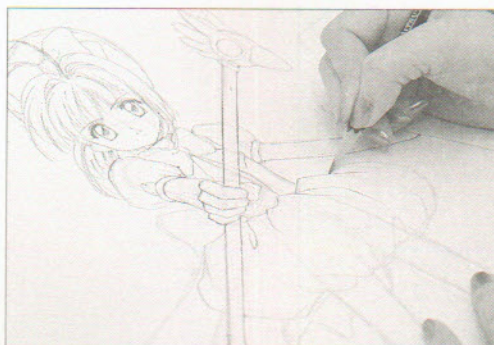
今回、ラフ絵の作成は2回。1回目の段階(写真右)で、浅香守生監督のチェックを受け、問題がなければ、それをもとに2回目のラフ絵(写真左)を描いていく。ちなみに、今回は、一発でOKが出ている。

2回目のラフ絵をもとに原画を作成



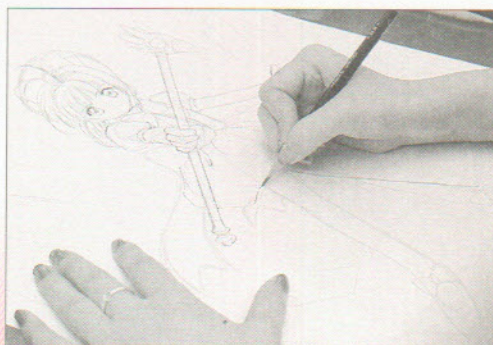
トレース台を使い、2回目のラフ絵を清書用の紙に描き写して原画を作成する。このあと原画を複写機でセルにコピーするが、線が薄いとかすれが生じてしまうので、鉛筆はラフ絵のときのHBよりも濃いBを使用する。

さくらの表情に関する要望



藤田さんの頭の中には、何とおもものさくらの表情がインプットされている。今回のさくらの表情に関しては「きりっとしすぎないぐらいの硬さで。」という要望が、事前に出されていた。

2回目のラフ絵はまずあたりをとってから

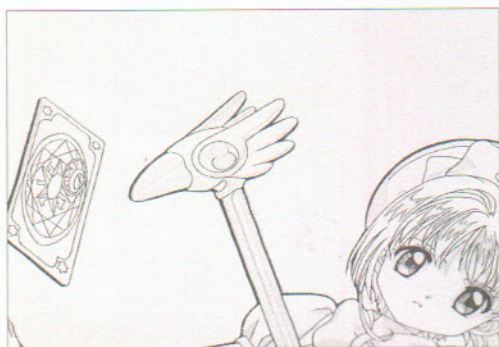


1回目のラフ絵は鉛筆だけで描くが、2回目にはまずオレンジの色鉛筆であたりをとってから鉛筆で描いていく。藤田さんがラフ絵を描く際に使用している鉛筆はHB。芯が軟らかすぎないので、線がかすれない。



STEP 2 彩色 1

影指定表をもとに、影となる部分を確認



セルの下に、藤田さんが作成した影指定表(影となる部分の塗り分けの指定表)を置き、服や杖などの影の位置を確認。また、髪の毛のハイライトの輪郭となる線を、ハイライトと同系の色で起こしていく。

版權物の色はアニメ本編よりも明るめに



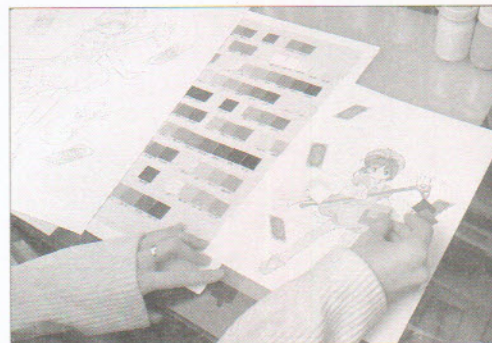
この色指定表は、勝沼さんが原画のコピーにマーカーで色を着けたもの。アニメ本編の色は彩度と明度が低めに設定されているので、版權物の場合は、アニメ本編よりも彩度と明度を高めに設定し、色がきれいに抜けるようにする。

彩色は色の濃い部分や細かい部分から



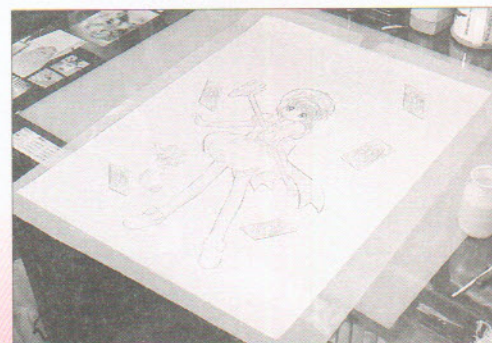
セル画の彩色は、色の濃い(影になる)部分や、細かい部分から先に塗るのが基本。角本さんは、全体の影部分、瞳、髪の毛、杖、服の順番で塗っていった。手に絵の具がつかないように、絵の真ん中から塗ることもポイント。

カラーチップを使って細かい色指定



色指定表の上にカラーチップを置いて、さらに細かい色指定をしていく。このカラーチップ(写真中央)は、マッドハウスのオリジナル。それぞれのチップにカラーナンバーがふられており、裏が粘着テープになっている。

原画をコピーしたセルの裏側から彩色



複写機を用いて、原画をコピーしたセル。裏側から色を塗っていくため、裏返しの状態になっている。「版權物は、自分の実力が問われるので、いつも緊張して塗っています。」と、彩色の角本さん。

MAKING REPORT

STEP 3 彩色 2

小狼を描いたセル2の彩色が完了



小狼を描いたセル2の彩色が完了した。小狼の服の色は、CLAMPから送られてきたカラーコピーを参考に設定。帽子のオレンジ色の部分は、アニメ本編ではベタ塗りになっているが、このイラストでは2色に塗り分けられている。

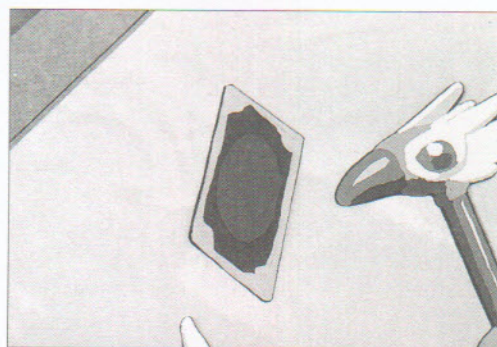
コンピューターを使って魔法陣の角度や位置を決める



藤田さんの描いたセル1のラフ絵と、魔法陣のイラストをコンピューターにとりこみ、モニター上で魔法陣の角度や位置を決めていく。このような作業は、今だとコンピューターが応用できるのでとても便利。



クロウカードの色をアニメ本編よりもはっきりと



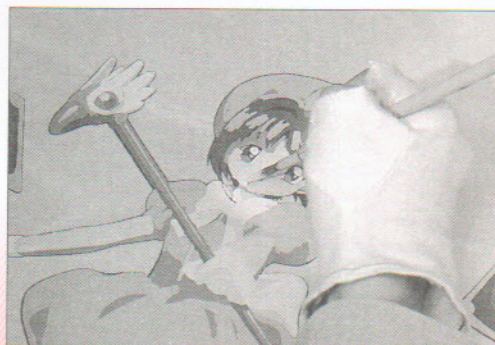
今回のイラストは色数が多く、絵の密度も高いので、宙に浮かぶクロウカードが目立たなくなってしまうことが危惧された。その問題を解決するために、勝沼さんは、カードをアニメ本編よりもはっきりした色に設定している。

ケロの彩色の順番と表情



ケロの彩色は、まず体の影の部分やリボン、羽から進めていき、残りの部分はカードを塗る合間、合間に行っていた。この少し驚いたようなケロの表情だが、藤田さんによると、さくらの表情に合わせているとか。

さくらの顔を塗って、セル1の彩色が完了



さくらの顔の肌の色を塗って、セル1の彩色が完了した。角本さんは、「今回の彩色で、いちばん時間がかかったのは杖でした。」と言う。とくに丸まっている部分の線や、円の部分の線がきれいに引けるように気を遣ったそうだ。

STEP 4 仕上げ～完成

絵の具がはみだしている部分を竹串で削る



すべての彩色が終わったら、セル検(セルの掃除)を行う。絵の具が輪郭線からはみだしている部分は、竹串を使って削っていく。この竹串は市販のものだが、使っているうちに歪んでしまうのが難点だとか。

絵の具の飛び散りや指紋などを拭きとる



さらに、セルに付着した絵の具の飛び散りや指紋などを、セーム革で拭きとっていく。きれいにされたセル3枚と、背景1枚を、構図のバランスを見ながら、重ねる。これで全作業が終了。

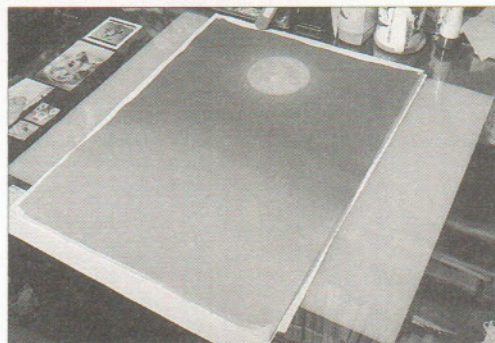


魔法陣をトレースしたセル3が完成



STEP3で角度と位置を決めた、魔法陣のイラストデータを出力。それをセルにトレースしていく。白はトレースをするのに、最もあらが目立つ色なので、担当者は「手が震える。」と言いながら作業していたという。

背景はおもに美術の針生さんにお任せ



背景は、藤田さんのほうで、月の位置や地色のグラデーションなどについて簡単な指示を出し、あとは美術の針生さんに一任。もちろん、できあがった段階で、浅香監督やプロデューサー、勝沼さんらのチェックを受ける。

ブルー系の背景に映える白い魔法陣



魔法陣を描いたセル3と、背景を描いた画用紙を重ねたところ。ブルー系の背景に、白い魔法陣がとても映えている。

Cheerio!

TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"
ILLUSTRATIONS COLLECTION

テレビアニメーション カードキャプターさくら イラストコレクション チェリオ!

1999年4月12日 第1刷発行

定価はカバーに表示してあります。

原作 クランプ CLAMP
発行人 野間佐和子
発行所 株式会社 講談社
〒112-8001 東京都文京区音羽2-12-21
編集部 03-5395-3480
雑誌第2販売部 03-5395-3605
印刷所 凸版印刷株式会社
製本所 株式会社国宝社

講談社

落丁本・乱丁本は小社雑誌業務部（03-5395-3603）にお送りください。
送料小社負担にてお取り替えます。なお、この本についてのお問い合わせは、
「なかよし」編集部あてにお願いいたします。

編集・構成 須子博方・藤本敦・坂入宗雄（有限会社ピーエーピー studio tria）
装丁・デザイン 隈元尚子・松村理恵子（有限会社ピーエーピー studio tria）

カバーイラスト 高橋久美子
ピンナップイラスト 藤田まり子

協力 マッドハウス

Printed in JAPAN

©CLAMP・講談社・NHK・NEP21 1999

本書の無断複写（コピー）は著作権法上での例外を除き、禁じられています。

ISBN4-06-324526-8 (な)



